

Nº 1
P.V.P. 350 Ptas
MAPAS Y TRUCOS DE LOS VIDEOJUEGOS SEGA
SEGA XS
SUNSET RIDERS
MAPA COMPLETO DE SOLUCIONES
MEGA DRIVE-CD
TINY TOON ADVENTURES
• TINY TOONS ADV.
• CYBORG JUSTICE
MASTER SYSTEM
BATMAN RETURNS
• BATMANS
GAME GEAR
ALIEN3
• ALIEN 3
• CHAKAN
ECCO THE DOLPHIN
La solución de este juego en 16 PÁGINAS
CONCURSO: GANA UN MEGA-CD
POSTER SUNSET RIDERS

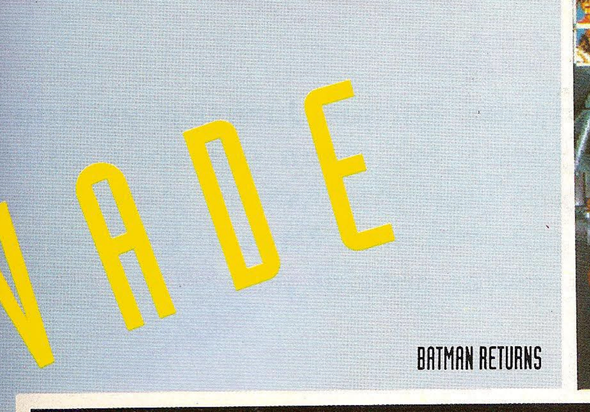
MEGA



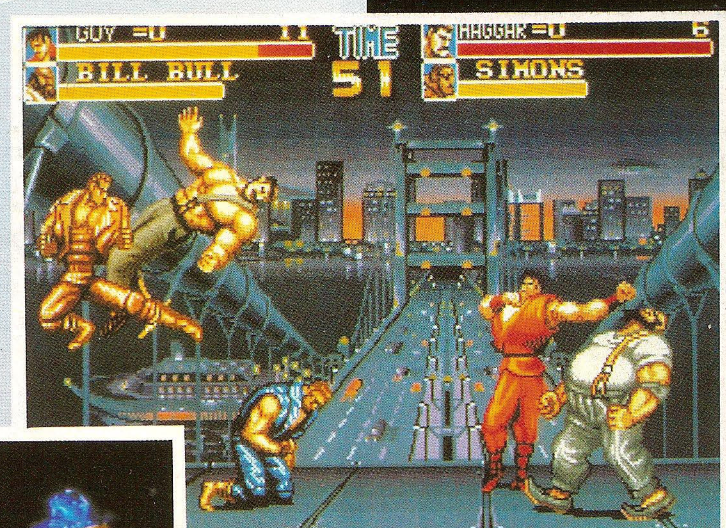
EXCLUSIVO PARA USUARIOS DE:

CD





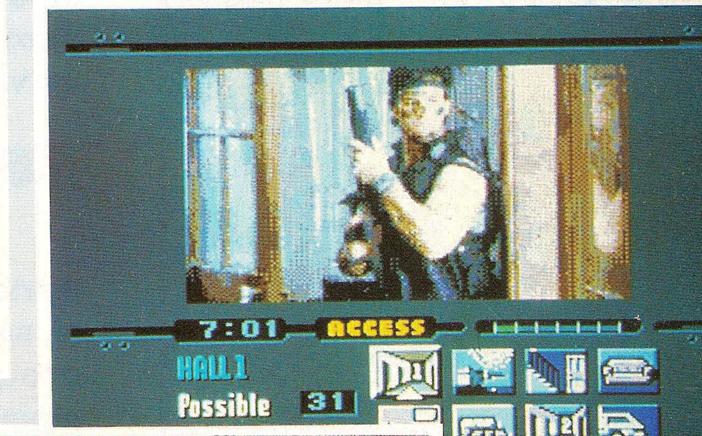
INVADE



BATMAN RETURNS



FINAL FIGHT



NIGHT TRAP





INCLUIDO CON TU MEGA CD

ROAD AVENGER



SONIC CD

SEGA

LA LEY DEL MAS FUERTE

MEGA DRIVE



Octubre 1993



SEGA XS es una publicación de Avantgarde Publicaciones S.L.

Director General:
Josep Lobo Rodríguez.

Director General de Publicaciones:
Luis Martínez Ruiz

Editora:
Teresa Gumá Andreu

Director:
Jesús Durán

Redactor Jefe:
Jaime Fernández

Redacción:
José Sánchez, Mario Ruiz, Juan José Mariné

Colaboradores:
Antonio Ruiz, Fermín Fuentes, Equipo Agua Massmedia S.L.

Diseño:
Ivan Margot

Autoedición:
M. Ruiz, Gemma Díaz

Director de Producción:
Ramón Pérez

Producción Gráfica:
Artibox (Barcelona)

Administración:
Cristina Meseguer

Redacción y Administración:
C. Córcega, 267, pral. 2ª
08008 Barcelona
Tel. (93) 218.78.31 - Fax (93) 218.76.34

Publicidad:
Publi Mul, S.L.
Modolell, 61, 4º 2ª
08021 Barcelona
Tel. 418 54 93

Pedidos y Suscripciones:
G + J, S.A.
Marqués de Villamagna, 4
28001 Madrid
Tel. (91) 578.03.75 - Fax (91) 575.26.71

Distribución:
G + J, S.A.
Marqués de Villamagna, 4
28001 Madrid

Impresión:
Rotocayfo, S.A.

Depósito Legal: B-28192-93

SUMARIO

6 - NOTICIAS

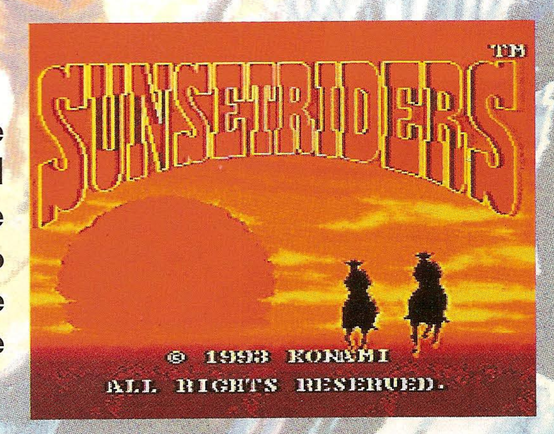
Los dinosaurios del Parque Jurásico ya han llegado a nuestras consolas y les están abriendo camino a esos entrañables galos llamados Astérix y Obelix que estarán en cartucho el próximo mes. Estas dos novedades son sólo una parte de nuestras noticias ¡NO TE LAS PIERDAS!

10 - MAPA ECCO THE DOLPHIN

Maneja al delfín más lanzado de la historia y atraviesa innumerables peligros con él. Tal vez no necesites ayuda para acabar este supercartucho, pero si no es así, échale un vistazo a nuestro mapa.

28 - SUNSET RIDERS

Aprieta los puños, ajústate el sombrero y lánzate al ataque. Una lluvia de plomo caerá sobre ti, pero mientras tu arma no deje de escupir fuego no te preocupes de nada

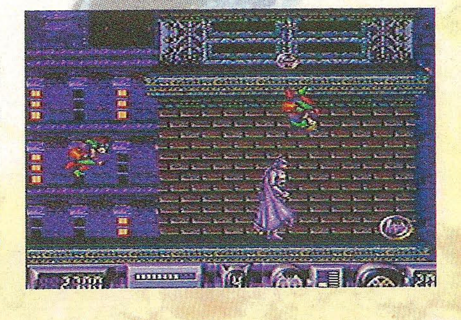


34 - SOLUCION CYBORG JUSTICE

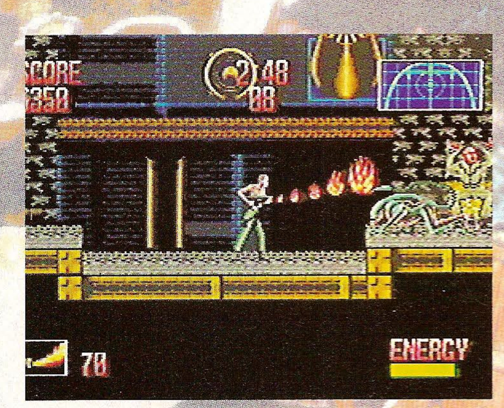
Si estás un poco harto de los juegos de lucha tradicionales prueba este cartucho. Destroza a tu enemigo, utiliza sus piezas (los brazos, por ejemplo) o hazle saltar por los aires.

38 - BATMAN RETURNS

Las aventuras y desventuras del hombre-murciélago han saltado de la pantalla cinematográfica a tu consola. No dejes que el Pingüino y la Mujer Gato controlen la ciudad.



46 - SOLUCION ALIEN 3



Tras tu último encuentro con los alienígenas de sangre ácida creías haber acabado con esa pesadilla. Sin embargo no te confíes, puedes llevarte un buen susto.

52 - TINY TOONS ADVENTURES



El simpático conejo Buster tiene que vérselas con sus más acérrimos enemigos, ayudar a sus queridos amigos y buscar un tesoro repartido por un total de 33 etapas. ¡Vaya aventura!

64 - CHAKAN. THE FOREVER MAN

Sólo tu habilidad y el filo de tu sable podrán salvarte de una muerte segura. Aquí tienes las claves para acabar con este juego.

69 - BUSTERS (TRUCOS, TRETAS, TRUKIS)

Años de investigación y estudio han hecho posible la mejor recopilación de trucos jamás publicada.

74 - CODIGOS XS

Si tienes un Action Replay o un Game Genie, estás de suerte. A partir de ahora encontrarás los códigos de casi todos los juegos en esta revista.

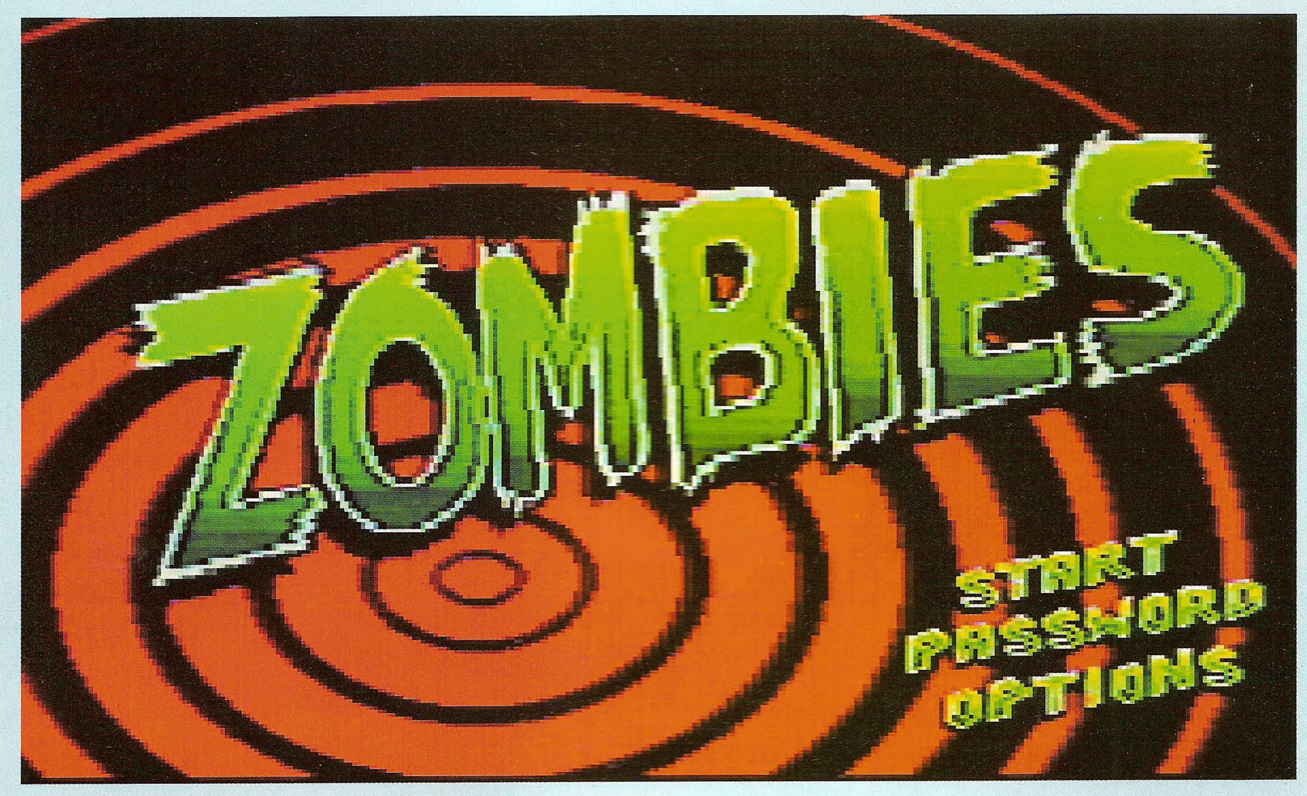
78 - XS SOS

Ya sabéis aquello de que los amigos están para lo que están, y en SEGA XS estamos para ayudaros en lo que necesitéis. ¡FALTABA MAS!

¡BIENVENIDOS!

Bienvenidos a Sega XS, un nuevo concepto en revistas de videojuegos.
Al menos esa es la intención con la que nace Sega XS (y su hermana Super XS, dedicada al mundo Nintendo, y que estará en la calle muy pronto). Todos sabemos que lo que realmente nos interesa en las revistas son las soluciones a esos juegos que nos traen de cabeza. Por eso hemos creado Sega XS, una revista cien por cien útil, cien por cien práctica, cien por cien interesante.

Aquí tenéis los mapas más amplios, las guías más completas y los trucos y códigos más alucinantes. ¡Códigos! Sí, nosotros publicaremos todos los meses un montón de páginas llenas de cógidos para Action Replay y Game Genie... ¡Guías! Con nuestra ayuda completarás cualquier juego sin ningún problema... ¡Mapas! De nuesta mano podrás recorrer el juego que más te guste desde el principio hasta el final y de un tirón. ¿Te parece poco? Pues además de todo esto también tendrás las novedades más calientes del mercado.
Gracias por participar en esta aventura llamada Sega XS, esperamos que lo que encuentres aquí dentro haga que volvamos a vernos el próximo mes.
Hasta pronto.



¡POBRES VECINOS!

Los zombies han llegado al barrio y no ha dejado títere con cabeza, este es el principio de "Los zombies se han comido a mis vecinos". Estas extrañas criaturas de la noche están despachando con todo lo que se encuentran en su camino. Sus intenciones no son nada buenas y desde luego la única solución es enfrentarse a ellos y conseguir que vuelvan a sus asquerosas tumbas.Los aficionados al "cine de vísceras y mucho miedo" disfrutaréis de lo lindo con esta fantástica parodia consoleril de las más putrefactas películas de muertos vivientes.



Vuestras peores pesadillas se harán realidad mientras intentáis huir de sus pestilentas manos a la vez que evitáis caer dentro de esos oscuros agujeros llamados nichos. Desde luego, "Los zombies se han comido a mis vecinos" será uno de los súper bombazos de esta temporada otoño-invierno, así que estáos muy atentos porque estará a la venta en noviembre.

DINOS EN LA SOPA

Bueno, ya están aquí. Desde hace algunas semanas los dinosaurios han invandido todas las tiendas y con algo más de un mes de antelación con respecto al estreno cinematográfico, los chicos de Sega nos han traído este cartucho a modo de anticipo. Arropado por todo el montaje publicitario de la película y su éxito asegurado a priori, este juego desarrolla en nuestras consolas parte de la historia narrada en la película y en la novela. En esta ocasión tenemos la gran ventaja de que no sólo podemos vivir toda la acción en la piel de uno de los protagonistas humanos, sino que además es posible meterse en la piel de uno de los saurios más fieros de toda la aventura.

Se trata, sin lugar a dudas, de una adaptación del cine al cartucho muy conseguida que aporta una variante muy significativa con respecto a todo lo que se nos presenta en la gran pantalla. La realización del juego no defrauda, aunque desde luego hubiera sido en soporte CD-ROM donde un título de estas características se luciría de veras.

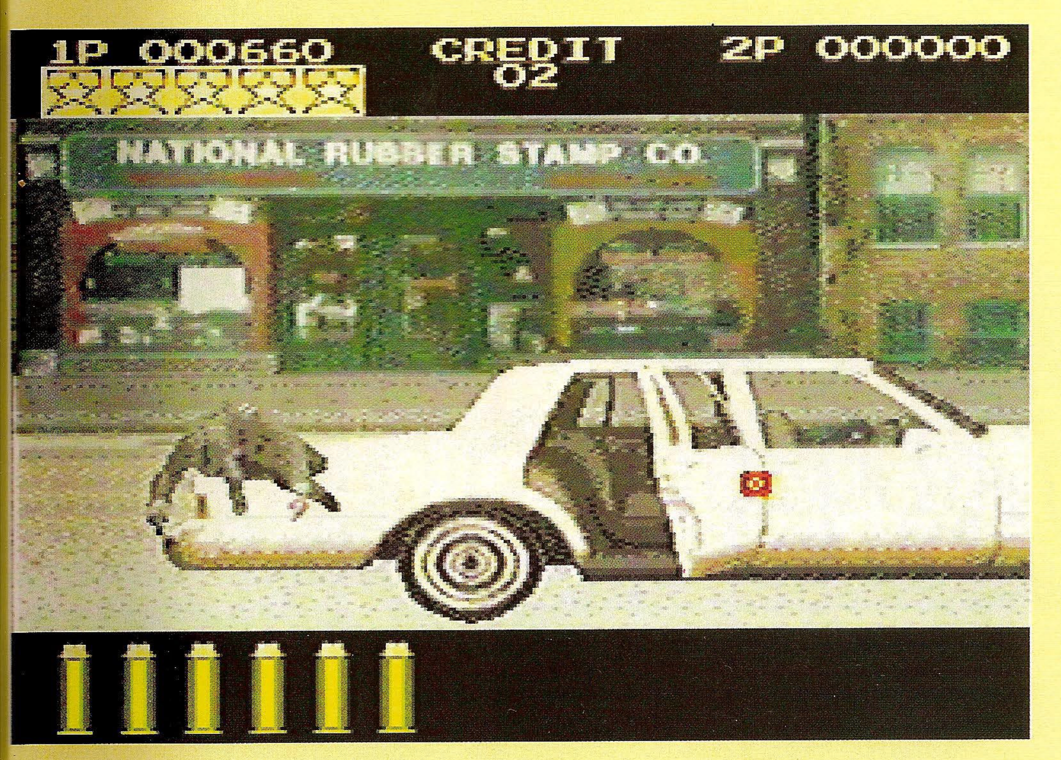




LETHAL ENFORCES

TIROS, TIROS Y MAS TIROS

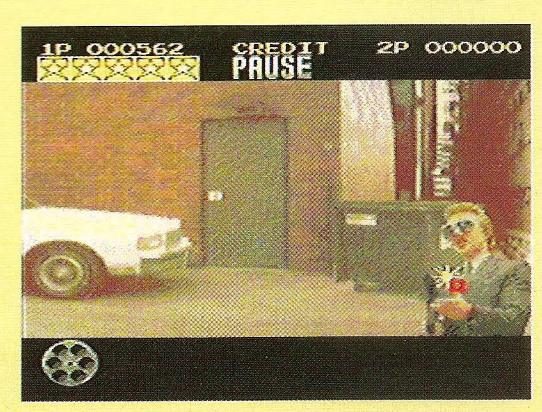
Todo un clásico de las máquinas recreativas llegará a nuestras consolas en noviembre. Se trata de Lethal Enforces, un "dispara-a-todo-lo-que-se-mueva" realmente bien hecho. Puede ser que la crudeza del juego (especialmente en la versión Mega-CD) levante ampollas, desde luego algo de razón van a tener.



El objetivo no es ni más ni menos que vaciar el cargador de nuestro revolver sobre malvados terroristas que atracan bancos, secuestran inocentes, siembran el pánico en la ciudad y otras lindezas parecidas. Cuando decimos que hay que vaciar el cargador del revólver no es sólo en lo que respecta al juego en sí, sino que hablamos del accesorio que acompañará al cartucho —al menos en la versión CD— y que da al juego un realismo aún mayor: un revólver a escala real para disparar a la pantalla **¡QUE FUERTE!**

Efectivamente, junto con el juego se entregará un revólver que conectado a la consola eliminará al torpe joypad y con el que jugaremos a pegarle unos cuantos tiros a los malvados que se atrevan a asomar la nariz.

Todo un título en el que se recrean nuestros infantiles juegos de "ladrones y policías" y que nos plantea la paradoja de recomendarlo y no recomendarlo a la vez. Su calidad hace que destaque entre la gran cantidad de cartuchos que saldrán en estos meses y por tanto es altamente recomendable. Sin embargo, el realismo que le hace merecedor de esos elogios juegan en su contra si se tiene en cuenta su contenido violento poco recomendable para muchos.

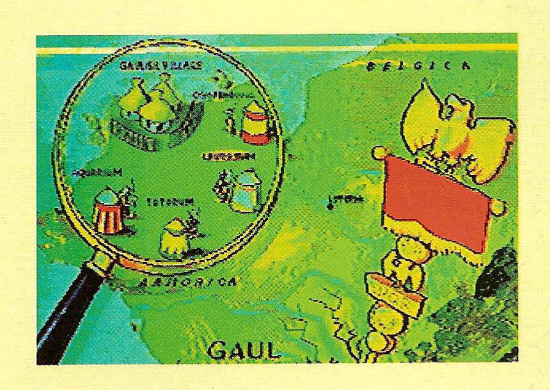


¡ESTAN LOCOS ESTOS ROMANOS!

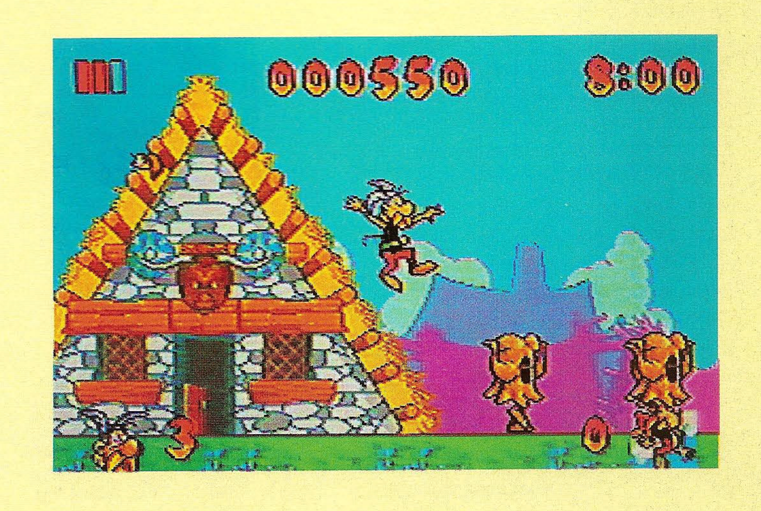
Posiblemente nunca ha habido personaje de cómic tan valiente, heroico, bondadoso y pequeño como el respetable Asterix, quien siempre está acompañado por el adorable, bonachón, sencillo y grandote Obelix.. Asterix y Obelix, Obelix y Asterix... Da igual el orden.



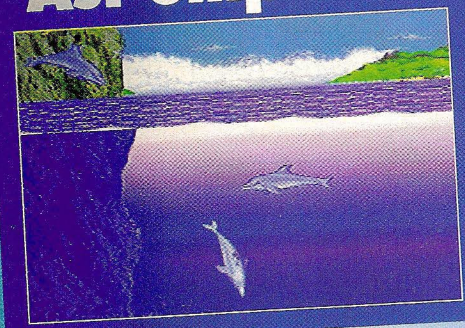
Los dos galos más universales regresan a las consolas Sega. En esta ocasión harán su aparición en la Mega Drive con una nueva entrega de sus siempre entretenidas aventuras.
En esta ocasión una calidad gráfica realmente sorprendente se ha puesto al servicio de las idas y venidas de estos dos personajes de tinta y papel. Desde luego, el aspecto gráfico del juego es lo más conseguido, tanto que los propios dibujos llegan a hacer brillante una banda sonora que simplemente cumple con su misión, e interesante a un argumento que aunque basado en las hazañas de los irreductibles galos, no pasa de ser un desarrollo rayando en lo tópico (scroll horizontal, plataformas, enemigos que vienen a tu encuentro, objetos para recoger y usar...)

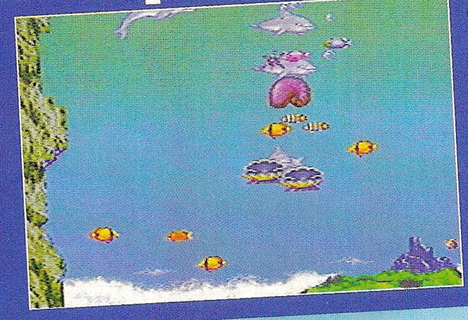


A pesar de todo ello, esta nueva revisión de las andanzas de los galos y de su maravillosa poción mágica entrará con toda seguridad en la lista de juegos más populares. A ello colaborará su jugabilidad, sus personajes, su sana "violencia" (un mamporro de los galos superdotados, como mucho provoca un cierto chichón y algunos "pajarillos" revoloteando alrededor de la cabeza romana de turno) y sobre todo su calidad gráfica. Si de camino a casa pasáis por delante de una tienda de videojuegos entrad porque seguro que ya han recibido Asterix: The Great Rescue. Realmente, un gran cartucho.



Así empieza todo para Ecco



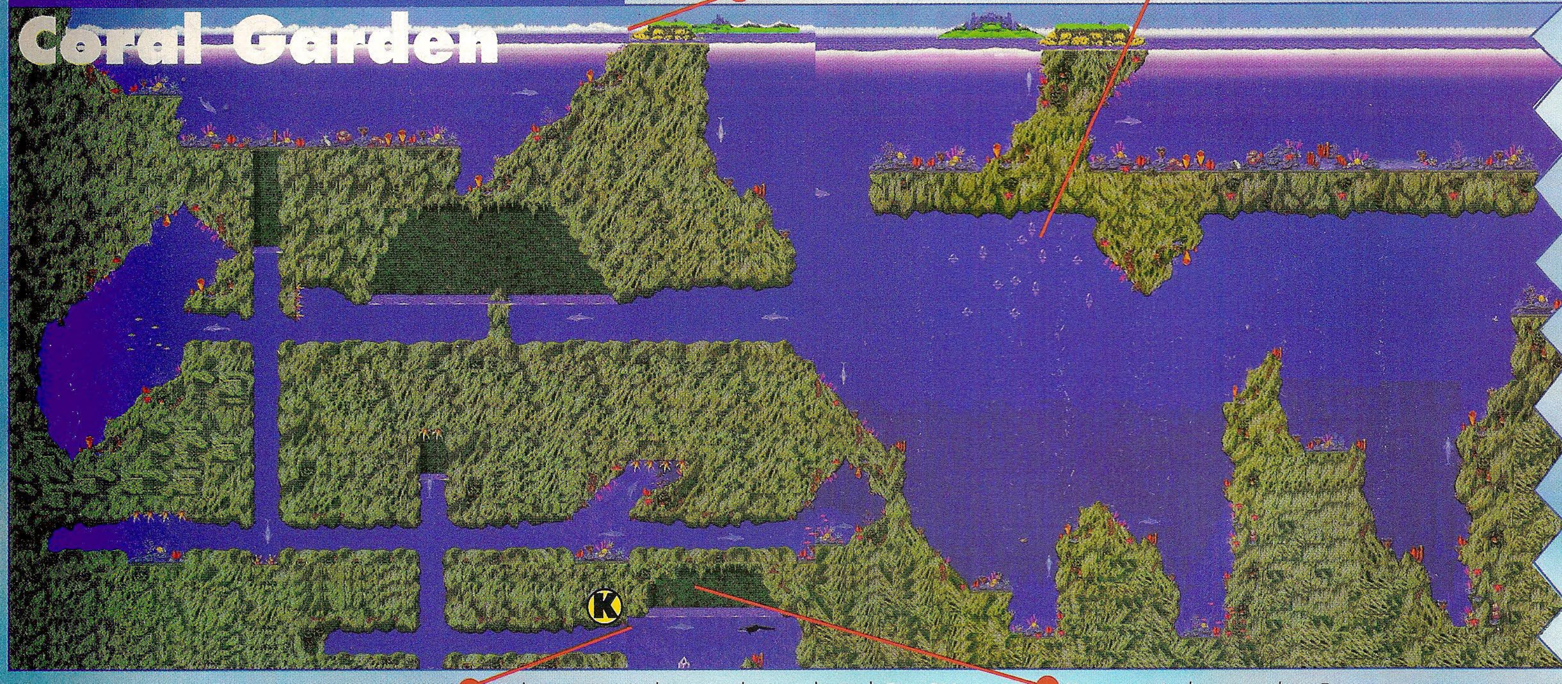


La gran aventura que va a vivir Ecco comienza un día cualquiera, en el que los delfines están dando sus acostumbrados paseos por el jardín submarino. Ecco, como siempre, está "revoloteando" de un lado a otro, subiendo todo lo que puede hacia la superficie, y en una de esas escapadas, algo terrible ocurre en el fondo del mar: sus amigos y muchos habitantes del mar han desaparecido por culpa de unas fuerzas extraterrestres.

Este nivel, casi de prácticas, te permite familiarizarte con los movimientos de Ecco y sus posibilidades, así como ver a una parte de los enemigos que te encontrarás en los sucesivos niveles. Los saltos te costarán al principio pero no tardarás en cogerles el truco.

Siguiendo todo recto, te encuentras con este obstáculo. Utiliza los botones B y C para aumentar tu velocidad y tendrás un repris considerable.

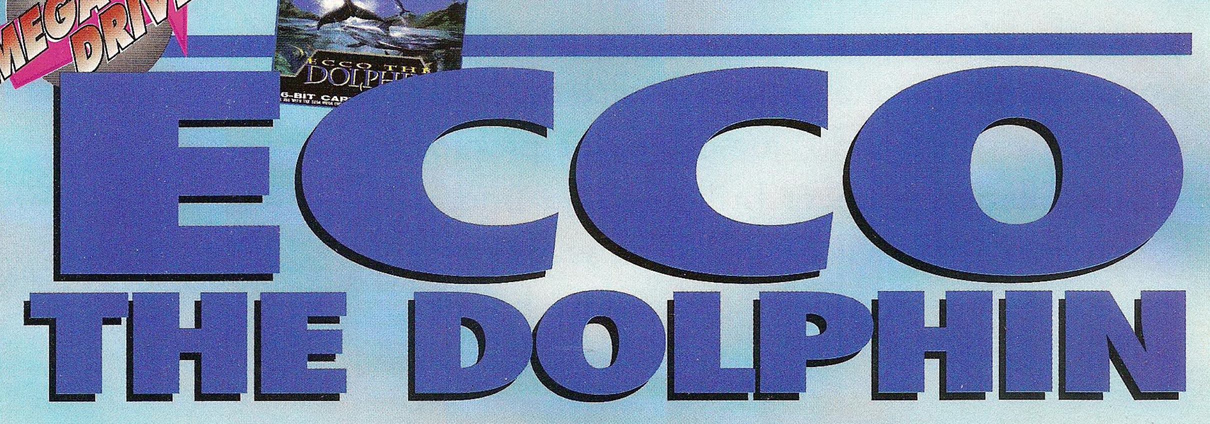
Evita el contacto con estas medusas porque hacen que disminuya bastante tu nivel de energía. Evita que este medidor esté demasiado bajo, ya que puede agotarse sin darte cuenta. Recárgalo comiendo pececillos.



Los diamantes -o cristales- son vitales para el éxito de Ecco. Dirige tu sónar hacia ellos para obtener una información o la llave que te permitirá salir de este nivel (la salida está a la derecha). Lo malo es que a veces están escondidos, así que ten paciencia.

Hay otros animales que ayudan a Ecco, por ejemplo las orcas, que le dan una serie de mensajes (a veces crípticos) con datos sobre qué buscar en los siguientes niveles, o qué hacer...

Ecco, un delfín cuya inteligencia y simpatía supera con creces la de muchas mascotas conocidas, es el protagonista de uno de los juegos más originales y, sobre todo, más ecologistas del mundo Sega. En este cartucho, el héroe es un pez bastante especial, un alma solitaria que busca desesperadamente a toda la población de delfines, después de que todo vestigio de la misma fuera eliminado por algo desconocido. En su largo viaje para encontrar a sus amigos, Ecco visita mares infectados de tiburones, océanos del período Jurásico llenos de pterodáctilos con los que puedes jugar y otros muchos entornos marinos maravillosamente recreados y animados en un cartucho cuyo género ya se está conociendo como "swim'-em-up" (como "beat'-em-up" para los machaca-marcianos).



ECCO THE DOLPHIN



TRUCO

Elige cualquier nivel, y cuando su nombre aparezca, pulsa Arriba, Abajo, Izquierda y Derecha, y mantén pulsadas A y Start juntas. Luego pulsa Start y tendrás vidas infinitas.

Este océano abierto no tiene demasiado interés para ti, pero puedes hacer que Ecco lo pase muy bien.

Si tu medidor de energía está bajo y necesitas reponer fuerzas, nada mejor que abalanzarse sobre un grupillo de peces para que tu salud se fortalezca.

Este cristal-barrera sólo podrá moverse si has estado antes con el cristal-llave anterior: usa el sónar y el diamante caerá y te dejará paso libre para completar el nivel.

Ahora, las cosas se complican un poco más, sobre todo para los que tengan claustrofobia. La acción se desarrolla por completo en cuevas submarinas, donde es algo más difícil respirar, hay más enemigos, más laberintos y, en general, más dificultades. Nuestro consejo es que estéis atentos a todo y uséis el mapa que Ecco crea con su sónar.

Las grutas marinas

Tienes que guiar esta concha hasta la pared de roca, que desaparecerá en cuanto la toque, y así podrás pasar a las otras cuevas y ver los cristales.

Hay un montón de estas cosas pinchosas por todo el camino; no te acerques a ellas.

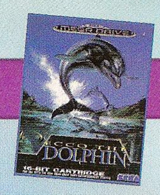
Estos peces-globo que aparecen en tropel pueden ser peligrosos si te cogen desprevenido. Utiliza el botón B para disolver el grupo antes de que te toquen.

Las amonitas de pinchos forman paredes que tendrás que romper golpeando una por una hasta abrir un hueco que te permita pasar sin rozarlas.

Uno de los obstáculos menos evidentes son las corrientes marinas, que no te dejarán avanzar por mucho empeño que pongas. No olvides que siempre puedes encontrar una ruta alternativa o romper la corriente con rocas.

Asegúrate de que tu medidor de aire está lleno en este punto, pues una vez pasado el cristal no podrás volver atrás para reponer aire.

Ten en cuenta que cada cosa tiene un momento para ser hecha; si llegas a este cristal -o diamante, como prefieras- sin haber visitado al cristal-llave, no podrás pasar y tendrás que desandar el camino y volver a hacerlo entero.



Cuando vayas a por la llave, ten cuidado con estos peces regordetes; hay un montón de ellos intentando acercarse a ti con sus pinchos, pero seguro que sabes cómo convertirlos en espuma y deshacerte de ellos.



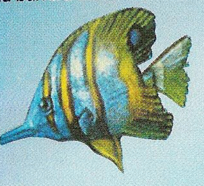
El Octopus es una extraña criatura a la que no le gustan los extraños que pasan a su lado a gran velocidad. Lo único que tienes que hacer es tomarlo con mucha calma.

Esta es precisamente una de esas barreras que se esconden a lo largo del recorrido. Para obtener la llave tienes que haber franqueado el obstáculo del Octopus.

Aquí Ecco disfruta de lo lindo, ya que obtiene todo lo que necesita para vivir: bancos de peces para reponer energías, oxígeno para poder estar más tiempo en la cueva y un diamante-llave que te permitirá abrir la última barrera del nivel.

El coral puede ser peligroso si te acercas a sus aristas, de modo que ten prudencia, afina tu puntería, y no roces por nada del mundo sus puntiagudos "brazos".

Sí, sí, esta es la salida pero... claro, no podía faltar una barrera. Ve a toda prisa al diamante-llave que está al otro lado y habrás terminado el nivel.

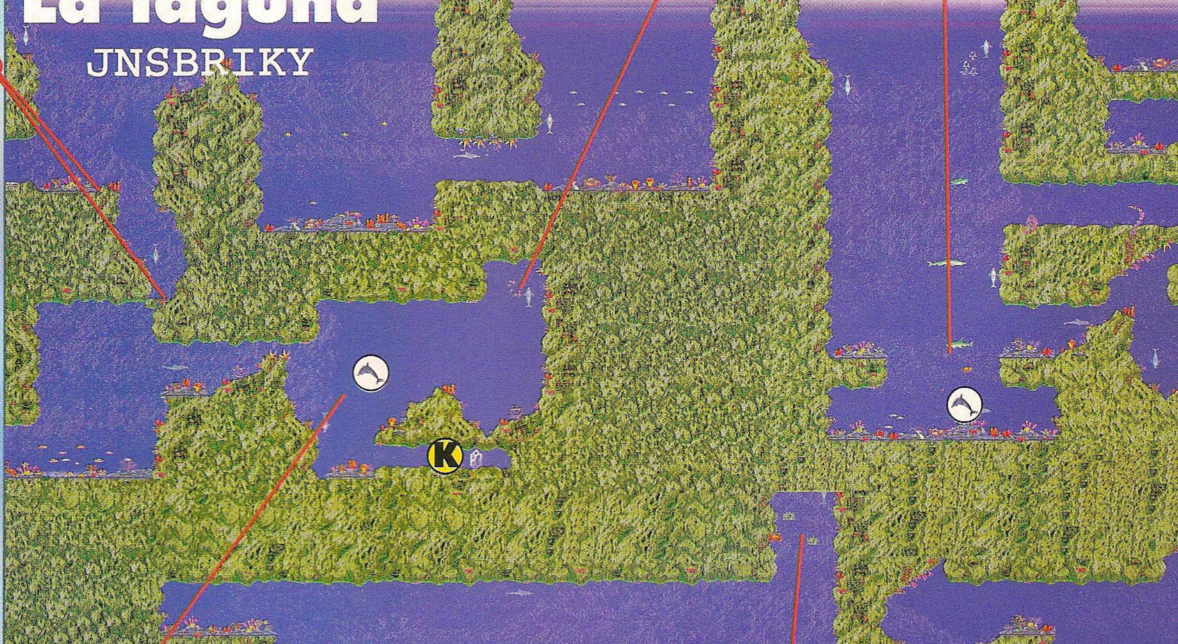


La laguna es un nivel especialmente atractivo, con tres delfines atrapados y un montón de rompecabezas que marearían al más listo de los mamíferos. Cuando se pongan las cosas difíciles, usa la eco-localización (el mapa del sónar) para buscar aire o alimento.

Este punto es clave para salir de la trampa en la que te has metido. Usa tu sónar para mover las estrellas de mar hacia el obstáculo de rocas.

Tu viaje a través de la laguna empieza aquí, y puedes iniciarlo rescatando al delfín que se encuentra al fondo del abismo. Cuidado con los tiburones.

La concha te permitirá mover esta piedra, pero no será fácil salir de ahí.



CLAVES

K Tienes que visitar a los diamantes-llave antes de llegar a los diamantes-barrera, o éstos no te dejarán pasar.

B Los cristales-barrera no tienen un significado especial: sólo incordian.

I Aquí hay cristales de información, que te ayudan a resolver problemas con sus pistas.

A Cristales de acceso; aparecerán un poco más tarde en el juego, y te darán paso a ciertos lugares.

Este símbolo señala la posición de los delfines atrapados.

V Los diamantes de invencibilidad proporcionan a Ecco un escudo temporal.

P Los cristales-pterodáctilos permiten a Ecco llamar a un pájaro para que le acompañe hasta el siguiente nivel.

Aquí es donde se encuentra el segundo delfín. Deslízate hacia él despacio, pegado a su espalda, y entonces te seguirá. Y no te olvides del diamante-llave.

Aunque no lo parezca, esta es la salida del nivel, sólo que te llevará un poco de tiempo cruzarla para pasar al siguiente nivel.

Por ejemplo, aún tienes que romper la barrera de rocas que obstruyen el paso a la salida. Usa tu sónar para empujar esta estrella de mar hacia ellas.

Este es un lugar en el que abundan los rompecabezas, laberintos, túneles y trampas, así como los delfines atrapados. Vas a necesitar paciencia y una buena dosis de reflexión.

The Vents

BQDPXJDS

Procura empezar con buen humor, usando esta roca para avanzar contracorriente. Ve hasta el fondo de la cueva.

Saltando por encima de estas plataformas podrás llegar hasta donde se encuentran los últimos delfines apresados y luego acceder a la última etapa.

Según aumenta la profundidad disminuyen tus posibilidades de obtener aire, así que busca oxígeno para poner a tope tu medidor. Ya sabes su símbolo en el mapa de eco-localización: una burbuja.

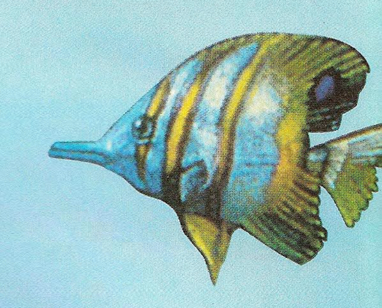
La ballena te será de lo más útil, ya que te da información para futuras fases.

Con la inteligencia de Ecco -y un poco de fuerza bruta- podrás eliminar esta barrera de conchas y llegar hasta los repuestos de aire y hasta el delfín solitario.

Este el principio del pasadizo que te lleva a la salida, pero no te vayas hasta no haber rescatado al último delfín, para lo que tendrás que romper una última barrera.

Te preguntarás que hace esta estrella de mar en este sitio... Muy fácil, la respuesta está en tu sónar. Empújala hasta que pases el Octopus y llegarás hasta el final.

Por aquí llegarás hasta el último delfín pero ten cuidado por que hay muchos cangrejos. Para desacerte de ellos mantén pulsado el botón B.



Aquí tienes un precioso corredor ideal para desentumecer las aletas. Usa los frenos antes de llegar al final o te verás atrapado por esos "brazos".

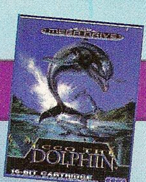
Una vez más la pared de roca se derrumbará con la ayuda de las conchas (arriba).

Ten cuidado, por que muy pronto descubrirás que estos brazos son muy rápidos, versátiles y sobre todo, muy peligrosos. Evítalos a toda costa, pasando muy rápido.

TRUCO

Para elegir nivel y tener vidas infinitas, ve a la pantalla de claves y teclea P, L, E, A, S, E, seguido de estas letras:

E, E	Ice Zone
F, F	Island Zone
G, G	Pteranadon Pond
H, H	City of Forever
I, I	Under Caves
K, K	Deep City
O, O	Last Fight
Q, Q	Origin Beach
R, R	Cold Water
U, U	Marble Sea
W, W	Open Ocean
Z, Z	Ridge Water



Ecco tendrá que hacer un largo viaje en estos parajes, los últimos pertenecientes a un entorno más o menos familiar. Hay algunas novedades: corrientes fortísimas y una ballena con información muy valiosa.



NTSBZTKB

Aquí encontramos la tradicional barrera de rocas, que se elimina con la tradicional concha.

En este caso, la pared rocosa se rompe con la ayuda de estrellas de mar, pero tendrás que ir a buscarlas muy lejos, al final del corredor submarino. Ve rápido y ojo con los cangrejos.

Open Ocean

EZYMZTK

Este es uno de los niveles más sencillos. El único obstáculo que hay que salvar es el de los tiburones, que son muchos, muy agresivos y están bastante hambrientos, por cierto. Su intención es evitar que sigas avanzando, pero no te será difícil acabar con ellos si pulsas sin parar el botón B al atacar.

No pierdas el tiempo viniendo a esta parte del nivel, ya que no tiene ningún sentido y sólo derrocharás energía.

Ice Zone

HZIFZBMF

¡Brrrrr! ¡Qué frío que hace por aquí... Menos mal que Ecco cuenta con aislantes térmicos y que su especie ya está acostumbrada a mares de este tipo! Aquí sólo tienes que encontrar dos cristales sin dejarte atrapar por los cangrejos, así que no te entretengas mucho. Más te vale terminar pronto porque hay otros muchos niveles en el juego... ¡y más calentitos!

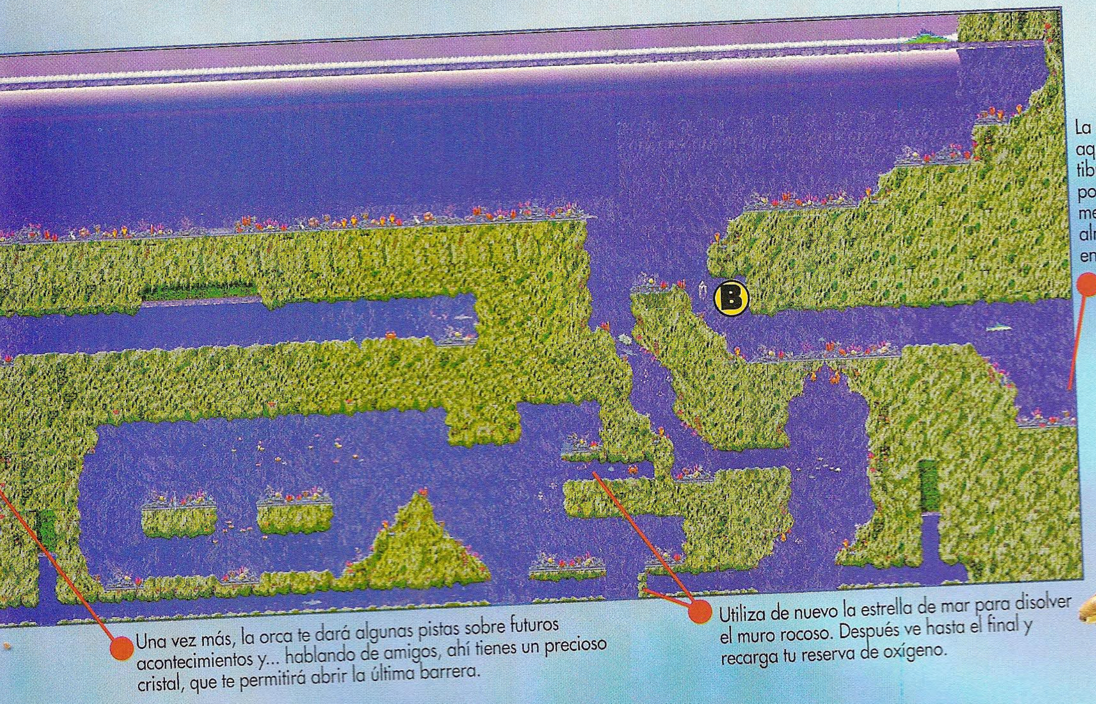
Harías bien en bajar enseguida hasta donde se encuentra el diamante, y no olvides utilizar la eco-localización para hallar la mejor ruta... o, mejor aún, mira el mapa que tienes delante, que para eso está.

Otro nivel, otra experiencia para Ecco. Aquí, en el nivel Hard Water, encontrarás algo que aún no habíamos visto: icebergs. Tienes que dominar a estos gigantescos trozos de hielo antes de que aplasten, y al tiempo luchar contra nuevas criaturas.

Hard Water

LRFJRQLI

Hay un montón de obstáculos como éste: un iceberg portátil que se mueve de un lado a otro. Esquívalos y sigue adelante.



La salida está por aquí, pero hay un tiburón con cara de pocos amigos merodeando por los alrededores. No te entretengas en la lucha

TRUCO

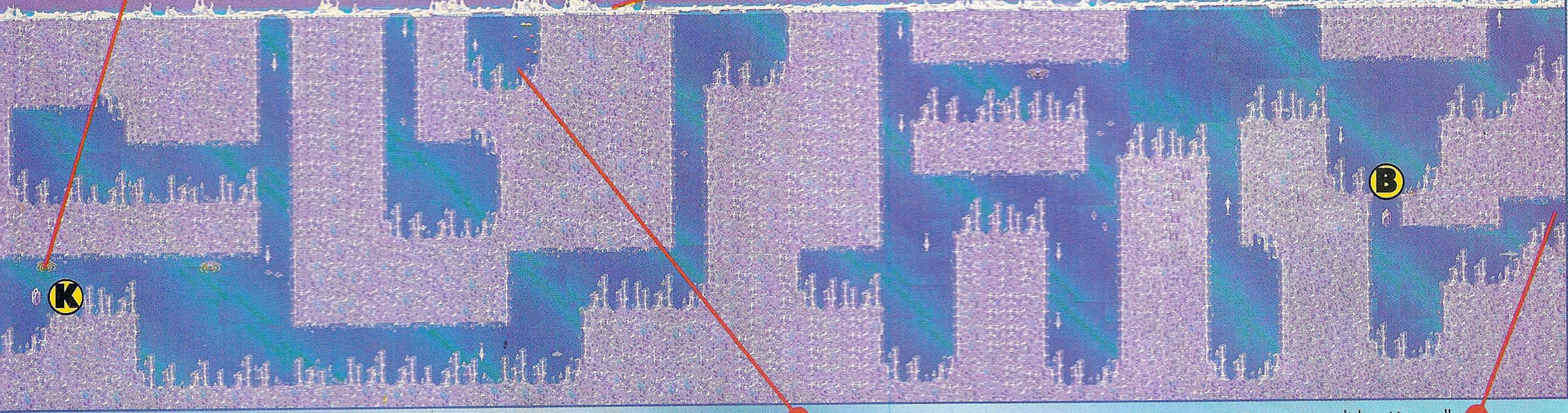
Para tener vidas infinitas, teclea **NIHPLODS.** Es "dolphin" al revés y con una S al final.

Una vez más, la orca te dará algunas pistas sobre futuros acontecimientos y... hablando de amigos, ahí tienes un precioso cristal, que te permitirá abrir la última barrera.

Utiliza de nuevo la estrella de mar para disolver el muro rocoso. Después ve hasta el final y recarga tu reserva de oxígeno.

Este es el único cristal que hay que buscar, pero antes encontrarás corrientes, cangrejos caníbales y otros obstáculos.

Si quieres dar un paseo por la superficie, sube hasta aquí y utiliza el botón B para saltar por encima de los obstáculos y de las olas.

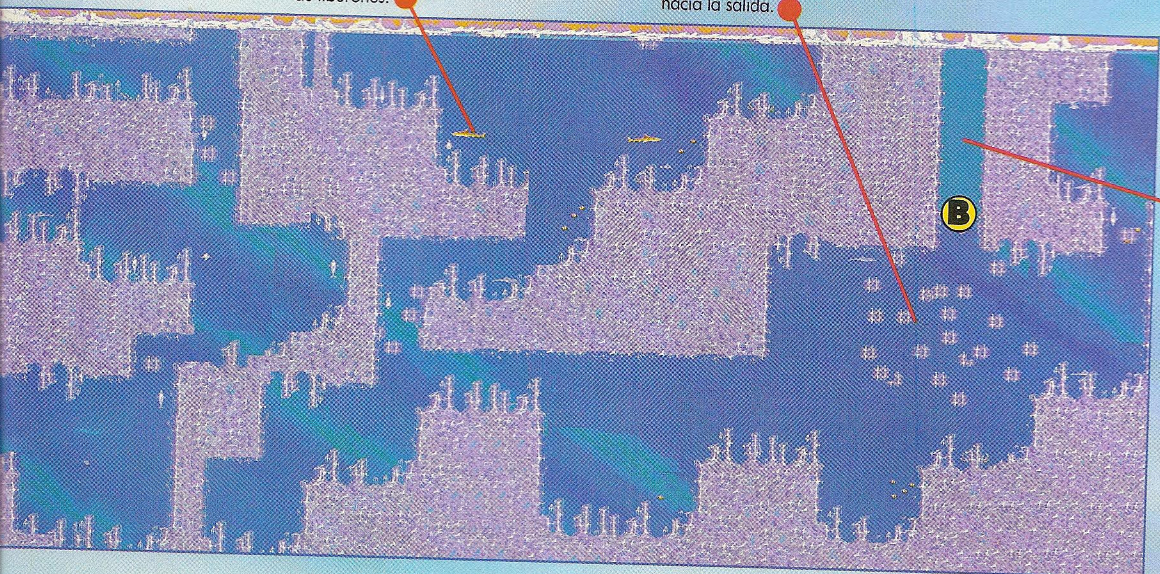


Merece la pena llegar hasta esta especie de piscina, está llena de cosas interesantes para Ecco.

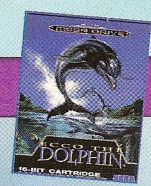
Parece una salida... Y tras ella hay otro nivel. ¡Animo!

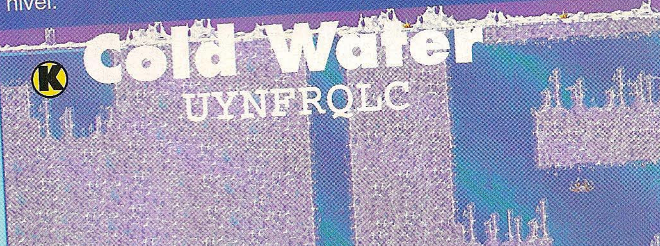
Ir buceando de un sitio a otro no siempre es seguro. Intenta buscar en la superficie un camino que no esté plagado de tiburones.

Parece una avalancha de nieve, pero en vez de ser bolas son grandes trozos de hielo. Nada por fuera del grupo cuando vayas hacia la salida.



Este pasillo es en realidad un camino hacia la libertad... Si visitaste al diamante-llave no tendrás problemas con este diamante-barrera y podrás terminar el nivel.




Por fin vas a vivir una experiencia inolvidable, la de conocer a la ballena gigante, conocida también como Big Blue (Gigante Azul). Afortunadamente, a pesar de su tamaño no tienes nada que temer, porque los delfines no están entre sus platos preferidos. Es más, gracias a ella aprenderás un montón de cosas en este nivel.

Cold Water

UYNFRQLC

Para empezar, tienes que remontar por este pasillo e ir hasta el oeste del nivel -saltando por encima de los hielos-, donde encontrarás la primera llave y algo de alimento.

¿Pensabas que podrías librarte de los canales? Pues no, aquí estás de nuevo, y seguramente sin demasiado aire. No te preocupes, hay oxígeno un poco más arriba.

Al fin has llegado a este punto y te hallas en presencia de una de las criaturas más grandes de este mundo, la gran ballena azul.

Ya conoces las malas costumbres de los diamantes-barrera (reaparecer cuando ya los habías pasado), así que necesitarás de nuevo el poder del cristal-llave

Seguro que eres un artista saltando y deslizándote por el hielo. No tendrás entonces problemas en llegar a la salida, salvo por los tiburones que hay.

Con este nivel vuelven los escenarios rocosos tan familiares, las criaturas marinas incordiantes y los cristales, que ahora son bastante numerosos y tienen más ganas de charla. Además, hay una ballena, más pequeña pero menos afable que la anterior.

Island Zone

LYTIOQLZ

Tendrás que usar esta piedra para protegerte de las corrientes y llegar hasta el grupo de cristales.

Ya sabes, no hagas movimientos bruscos cuando pases delante del Octopus si no quieres enfadarle. Ve despacio hasta que te hayas alejado de él.

Esta extensión de agua no esconde nada extraño, sólo un diamante-llave. Tu único problema será la falta de aire, de modo que recarga oxígeno cada vez que puedas.

Este larguísimo túnel es lo único que separa ya a Ecco de su objetivo, el poder del último cristal. Los obstáculos no son muy numerosos, pero ojo con los cangrejos.

Parece un túnel sin salida, pero en realidad es, precisamente, la salida del nivel. Si ya tienes el poder del diamante, ¿a qué esperas para marcharte?

Almeja fresca



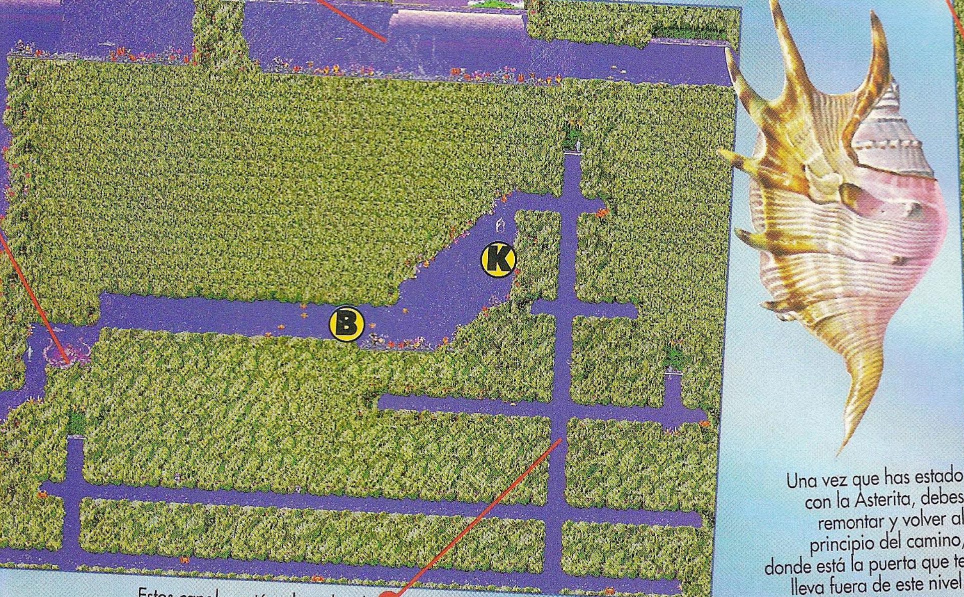
Busca esta almeja cuando necesites una bocanada de aire fresco. Si diriges tu sónar hacia ella, se abrirá y dejará salir burbujas de aire. En el mapa de la eco-localización, las almejas aparecen como burbujas.

Almeja mala



Debes evitar esta almeja porque, aunque en apariencia no es diferente a la anterior, te restará energía. Se distingue por las burbujas que deja escapar cuando usas el sónar; son anaranjadas.

No hay mucho que hacer en este punto, salvo recargar tus reservas de oxígeno. También es buen momento para pensar en la comida.



Estos canales están plagados de cangrejos, así que no te molestes en recorrerlos. Y asegúrate de que vas bien de oxígeno.



Este nivel esconde el más oscuro secreto de todas las formas de vida, la Asterita. Aunque parece una ameba sobredimensionada, su inteligencia es incluso superior a la del delfín y el hombre unidos. Una visita no le vendrá mal

Deep Water

MNOPOQLR

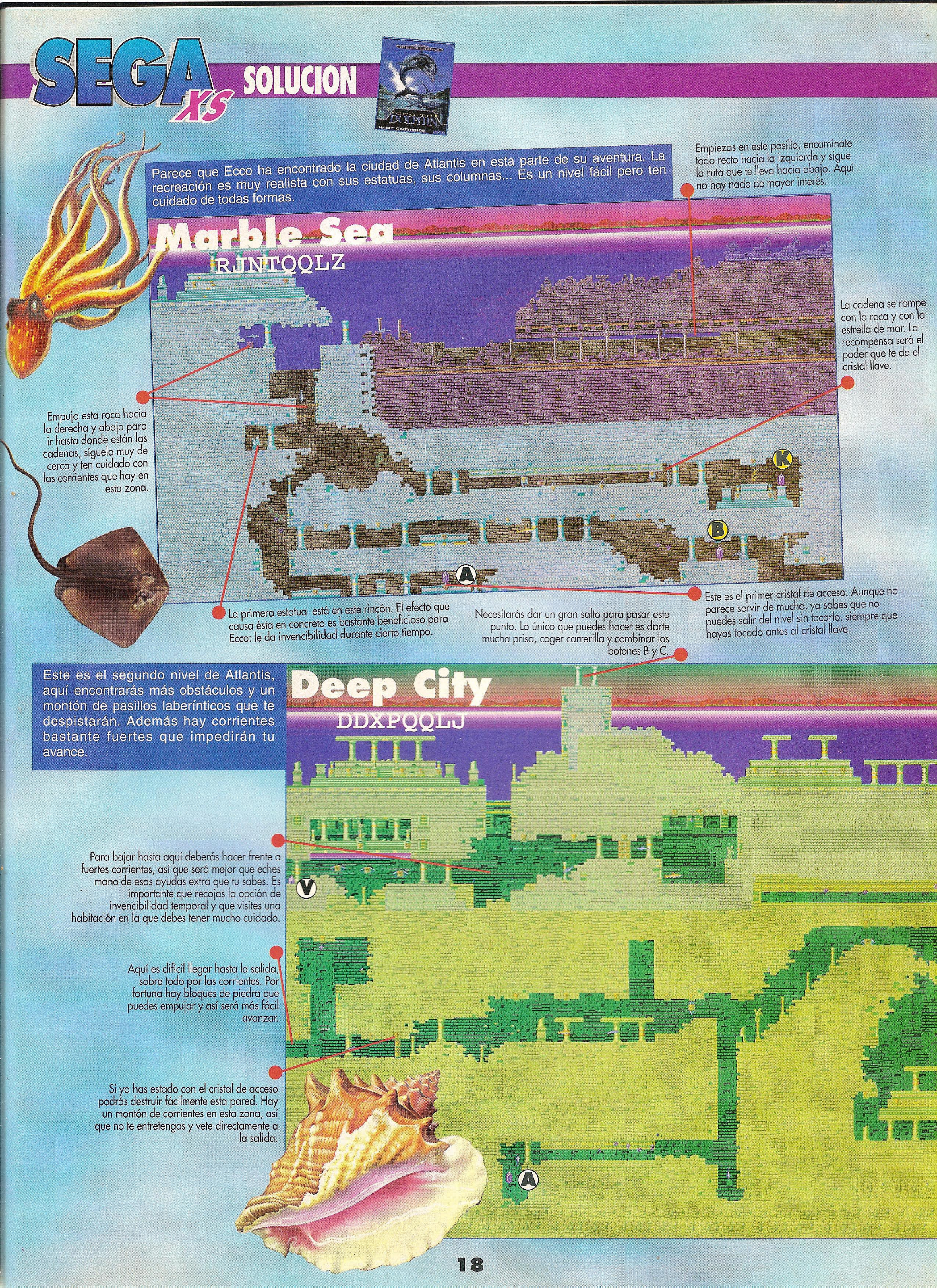
El camino correcto es básicamente recto y hacia abajo. En este punto, lucha contra la corriente que te impide ir hacia la izquierda.

Evita el contacto con cualquier pincho y vigila constantemente tus medidores; nunca sabes cuándo podrás repostar.

Después de haber puesto a tope tu nivel de aire, dirígete a la Asterita (todo recto, hacia abajo). Pero ve con cuidado, hay picos en las paredes.

Ya es hora de charlar un rato con la forma de vida más impresionante del planeta, la Asterita. Tiene un mensaje para ti, bastante largo y con algunas claves ocultas que te serán muy útiles en el futuro.

Una vez que has estado con la Asterita, debes remontar y volver al principio del camino, donde está la puerta que te lleva fuera de este nivel.



Parece que Ecco ha encontrado la ciudad de Atlantis en esta parte de su aventura. La recreación es muy realista con sus estatuas, sus columnas... Es un nivel fácil pero ten cuidado de todas formas.

Marble Sea

RJNTQQLZ

Empiezas en este pasillo, encamínate todo recto hacia la izquierda y sigue la ruta que te lleva hacia abajo. Aquí no hay nada de mayor interés.

La cadena se rompe con la roca y con la estrella de mar. La recompensa será el poder que te da el cristal llave.

Empuja esta roca hacia la derecha y abajo para ir hasta donde están las cadenas, síguela muy de cerca y ten cuidado con las corrientes que hay en esta zona.

La primera estatua está en este rincón. El efecto que causa ésta en concreto es bastante beneficioso para Ecco: le da invencibilidad durante cierto tiempo.

Necesitarás dar un gran salto para pasar este punto. Lo único que puedes hacer es darte mucha prisa, coger carrerilla y combinar los botones B y C.

Este es el primer cristal de acceso. Aunque no parece servir de mucho, ya sabes que no puedes salir del nivel sin tocarlo, siempre que hayas tocado antes al cristal llave.

Este es el segundo nivel de Atlantis, aquí encontrarás más obstáculos y un montón de pasillos laberínticos que te despistarán. Además hay corrientes bastante fuertes que impedirán tu avance.

Deep City

DDXPQQLJ

Para bajar hasta aquí deberás hacer frente a fuertes corrientes, así que será mejor que eches mano de esas ayudas extra que tu sabes. Es importante que recojas la opción de invencibilidad temporal y que visites una habitación en la que debes tener mucho cuidado.

Aquí es difícil llegar hasta la salida, sobre todo por las corrientes. Por fortuna hay bloques de piedra que puedes empujar y así será más fácil avanzar.

Si ya has estado con el cristal de acceso podrás destruir fácilmente esta pared. Hay un montón de corrientes en esta zona, así que no te entretengas y vete directamente a la salida.

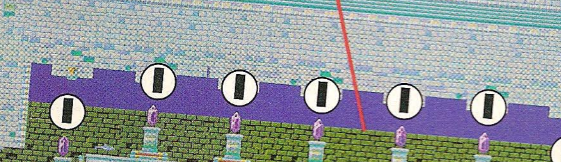
Seguro que este nivel se llama Library por la cantidad de diamantes de información que contiene. Al igual que en las zonas heladas hay muchos objetos con los que no debes cruzarte, ya que morirás y tendrás que empezar el nivel desde el principio.

Library

RTGXQQLE

Tienes que usar esta roca para romper las cadenas que vas a encontrar. La técnica es muy simple, empuja la roca a la derecha de la hendidura, luego nada muy despacio desde abajo a arriba y una vez que has llegado a lo alto de la hendidura la roca quedará situada en el borde, lista para ser empujada. Tendrás que repetir todo el proceso hasta que la roca llegue a las cadenas.

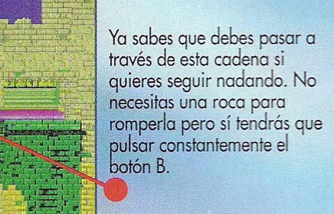
En esta zona la cantidad de información es impresionante, así que muévete despacio y recoge todos los "datos" que puedas. En realidad explican bastantes cosas sobre el misterio de todo lo que ha ocurrido.



Si realmente tienes que bajar hasta allí abajo lo mejor será que utilices esta roca. Cuando hayas llegado podrás recoger la opción de invencibilidad que aunque dura muy poco siempre es bastante útil.

Cuando hayas saltado por encima de los escombros que hay en mitad del balneario estarás al borde de la salida, recorre el camino que queda y pasa al siguiente nivel.

Ten mucho cuidado con estos bloques porque son muy peligrosos: se mueven muy rápido y pueden aplastarte. Lo mejor es usar tu modo "turbo" para pasar entre ellos.



Ya sabes que debes pasar a través de esta cadena si quieres seguir nadando. No necesitas una roca para romperla pero sí tendrás que pulsar constantemente el botón B.

La roca que cae te será muy útil para llegar hasta este cristal llave. La corriente es bastante fuerte, así que toma impulso.



Estatua

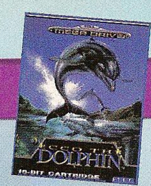


Esta estatua de estilo romano tiene algún secreto para Ecco: a veces es un regalo, a veces es el acceso a una nueva zona.



Cangrejo

No es muy fácil encontrarse con estos cangrejos en cualquier sitio que no sea el mar. Esquiva a todos los cangrejos, sobre todo a los más grandes.



El nombre es de lo más apropiado, porque tendrás que pasarte una "eternidad" dando saltos desde el principio hasta el fin. Si tienes la suerte de completar este nivel sin necesidad de usar la password para continuar serás realmente afortunado.

City of Forever

MSDBRQLA

Usa toda la ayuda que puedas conseguir, por ejemplo la de esta roca que te protegerá de los vientos huracanados del océano.

Después de romper las cadenas tienes que pasar a través de la pared para llegar a la última zona de este complejo nivel.

Mira bien por donde "pisas" en esta zona y no te molestes en hacer una visita al cristal que está por ahí cerca ya que sólo es parte de la decoración. Para abrirte paso entre tanta agua debes usar las corrientes que te darán un impulso extra. También es buena idea pulsar los botones B y C para poner el modo "turbo".

Si pasas a través de esta pared te encontrarás ya muy cerca del final del nivel. En realidad es un teletransportador.

Evidentemente este nivel está lleno de elementos prehistóricos: enemigos con modales muy bruscos intentarán el avance de Ecco. Por primera vez podrás ver a Ecco volar y tendrá que usar su propio instinto para encontrar las entradas a lugares inaccesibles.

Jurassic Beach

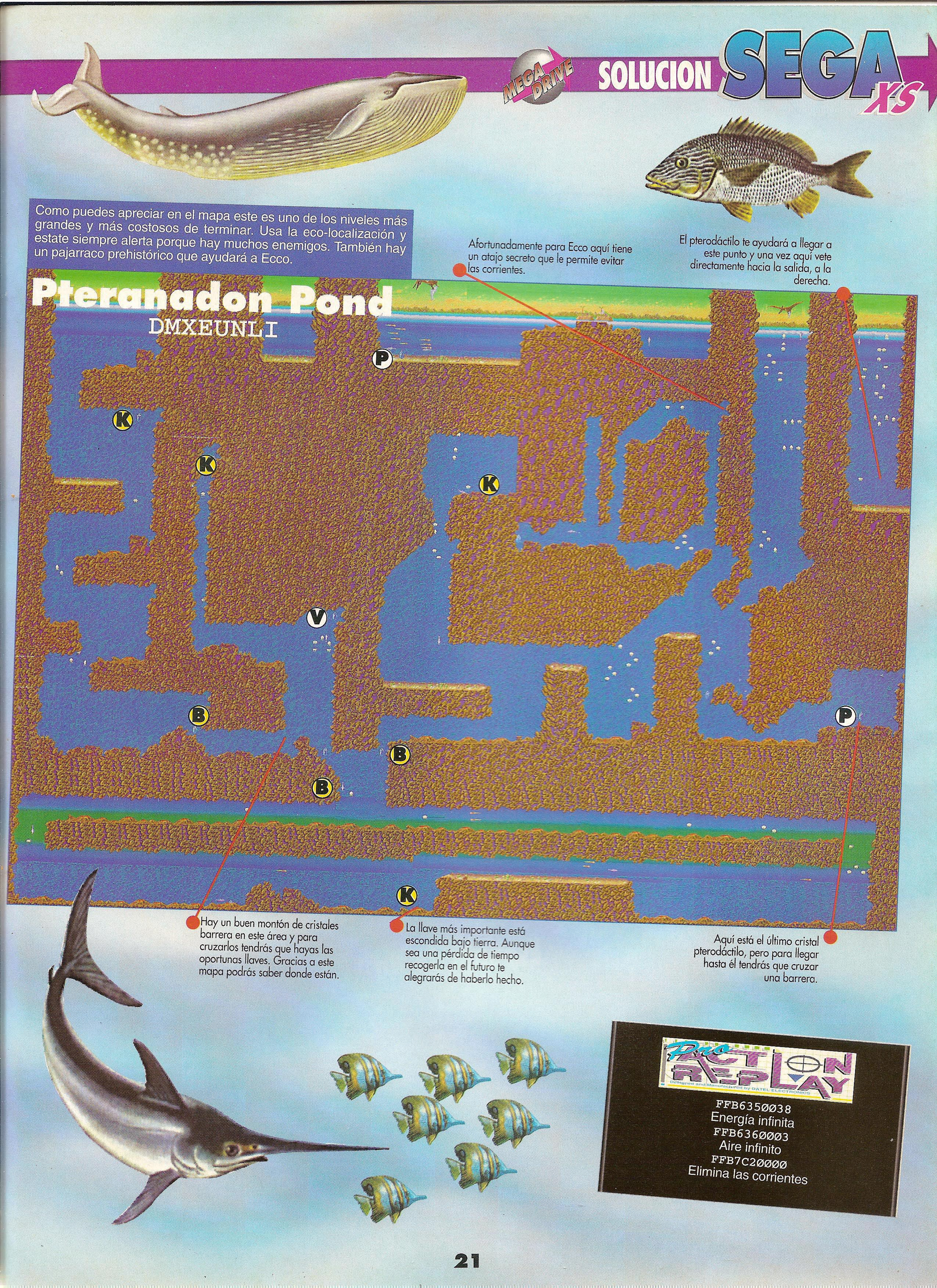
IYCBUNLB

Esto parece el final del nivel pero en realidad sólo te sirve de algo si tienes el poder del cristal, ya que te servirá de medio de transporte.

Puedes viajar a través de los volcanes y así aprovecharte del impulso que te ofrecen, pero ten cuidado porque algunos volcanes son más peligrosos que otros.

Cuando nades a lo largo de este pasillo te encontrarás a varias criaturas marinas con cara de pocos amigos, esquívalas.

Si ya has pasado el último cristal barrera métete en esta pequeña cueva y recoge la opción de invencibilidad que te da el cristal. Ahora ya podrás llegar hasta la salida sin problemas.


MEGA DRIVE
SOLUCION
SEGA XS
Como puedes apreciar en el mapa este es uno de los niveles más grandes y más costosos de terminar. Usa la eco-localización y estate siempre alerta porque hay muchos enemigos. También hay un pajarraco prehistórico que ayudará a Ecco.
Afortunadamente para Ecco aquí tiene un atajo secreto que le permite evitar las corrientes.
El pterodáctilo te ayudará a llegar a este punto y una vez aquí vete directamente hacia la salida, a la derecha.
Pteranadon Pond
DMXEUNLI
Hay un buen montón de cristales barrera en este área y para cruzarlos tendrás que hayas las oportunas llaves. Gracias a este mapa podrás saber donde están.
La llave más importante está escondida bajo tierra. Aunque sea una pérdida de tiempo recogerla en el futuro te alegrarás de haberlo hecho.
Aquí está el último cristal pterodáctilo, pero para llegar hasta él tendrás que cruzar una barrera.
Pro ACTION REPLAY
FFB6350038
Energía infinita
FFB6360003
Aire infinito
FFB7C20000
Elimina las corrientes



Origin Beach

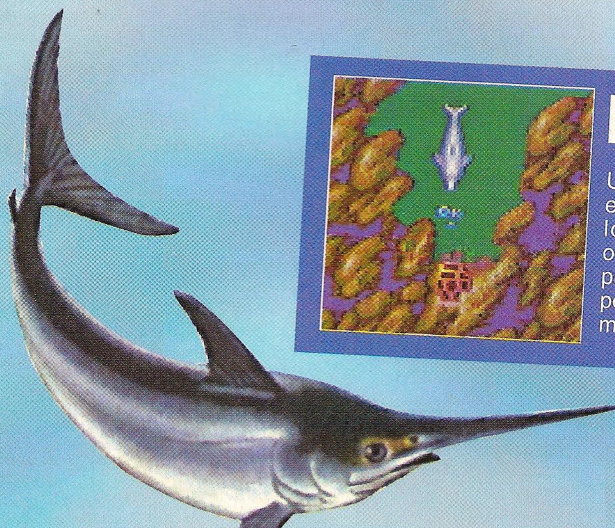
EGRIUNLB

No te olvides de visitar a este cristal antes de saltar por encima de la masa de tierra que separa a Ecco de los nuevos océanos.

Aquí es difícil llegar hasta la salida, a no ser que estés bastante entrenado (o a menos que tengas un mapa como éste).

Seguro que puedes evitar las corrientes, los enemigos marinos y los cangrejos si tomas este atajo que te permitirá completar el nivel sin más complicaciones.

Este nivel es bastante sencillo y lo único que debes tener en cuenta es utilizar siempre los cristales llave para desbloquear los cristales barrera, por lo demás no hay mucho que contar.



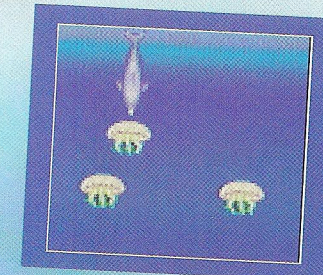
Esponja de aire

Usa las esponjas que puedes encontrar repartidas por todos los niveles para reponer oxígeno en caso de que no puedas salir a la superficie (ojo porque suelen estar en cuevas muy profundas).



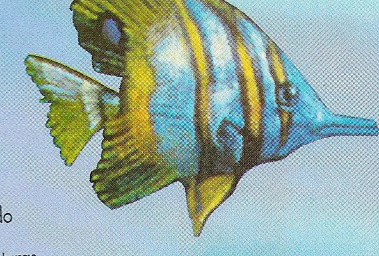
Cuando tengas el poder que te da este cristal vete sin perder un instante hacia la salida.

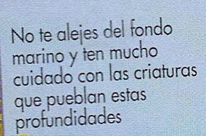
No te alejes del fondo marino y ten mucho cuidado con las criaturas que pueblan estas profundidades



Medusas

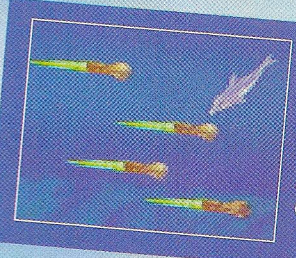
Lo que ves son medusas prehistóricas con más fuerza que en los niveles anteriores. No te acerques demasiado a ellas.





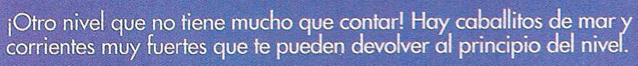
Pez raya

No son demasiado peligrosos para Ecco porque no le persiguen, pero si se les molesta pueden dar bastantes problemas.



Fósiles flotantes

Estas criaturas abundan por el fondo marino, sobre todo en los lugares más profundos. A algunas le gusta reunirse en los puntos a donde Ecco tiene que ir.



¡Otro nivel que no tiene mucho que contar! Hay caballitos de mar y corrientes muy fuertes que te pueden devolver al principio del nivel.

Trilobite Circle

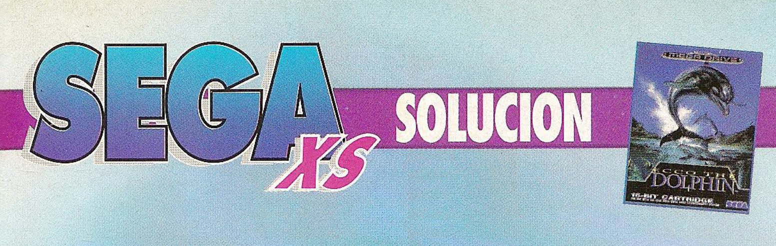
IELMUNLB



No intentes luchar contra esta corriente, lo mejor será encontrar otra ruta alternativa.

Mucho ojo con los caballitos de mar porque son muy peligrosos. Vete a por el cristal para salir del nivel.

Tendrás que pasar por esta zona lleva de caballitos de mar para llegar hasta el cristal barrera.





Aquí no hay volcanes secretos, pero sí hay un montón de enemigos escondidos que deberás evitar.

No te acerques a esta sanguijuela marina, está escondida en el volcán.

Dark Water

RKEQUNLN



No te fíes del aspecto inofensivo de esta asterita y lucha contra ella golpeando tres bolas del mismo color en el principio de la cadena.

Este caballito de mar aparentemente dócil te dará muchos quebraderos de cabeza si se te ocurre molestarle cuando pases a su lado.

¡Bueno ya has llegado a este nivel! Estás muy cerca del final, pero ten cuidado porque tendrás que repetir varios niveles si no lo consigue terminar al primer intento. Aquí tus peores enemigos serán las conchas que pretenden acabar con Ecco.

Esta parte es una de las más complicadas de todo el mapa ya que si las amonitas te pican tendrás que empezar de nuevo el nivel. El único consejo que podemos darte es que calcules muy bien el tiempo y pases a toda velocidad.

Como te hemos dicho anteriormente las conchas son peligrosas, se mueven con velocidad muy inconstante y logran despistarte.



Si ya has completado el nivel Dark Water tienes que volver al nivel Deep Water para devolverle a la asterita su perla y con ello conseguirás poderes especiales que te permitirá seguir avanzando. También tienes que hacer de nuevo el nivel City of Forever y una vez terminado te mandarán al principio de la tormenta, después de lo cual estarás en el planeta Vortex, ya muy cerca del final de esta aventura.

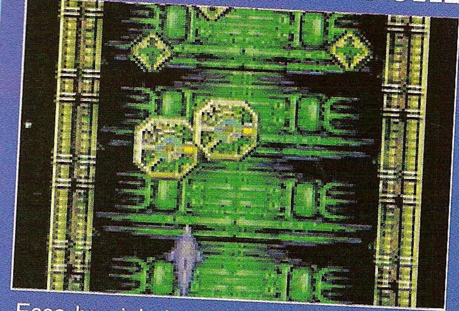
SUMARIO

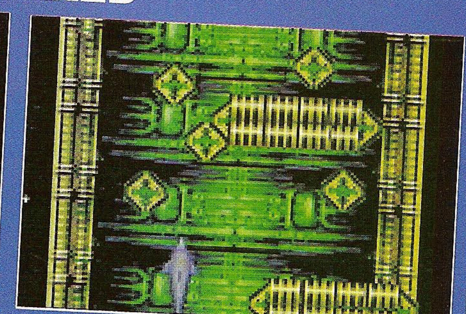
NOMBRE DEL JUEGO: Ecco The Dolphin
TIEMPO PARA ACABARLO: 7 días
RÉCORD MÁS ALTO: no disponible
NUMERO DE NIVELES: 5
DIFICULTAD: Media

Si crees que puedes batir los récords de SEGA XS en los juegos que aparecen en esta revista... ¿por qué no nos mandas el tuyo con una prueba de que lo has conseguido?

The Tube

JUMFKMLB

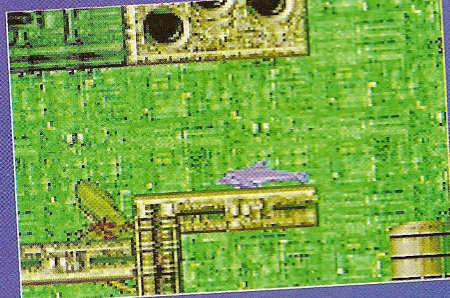


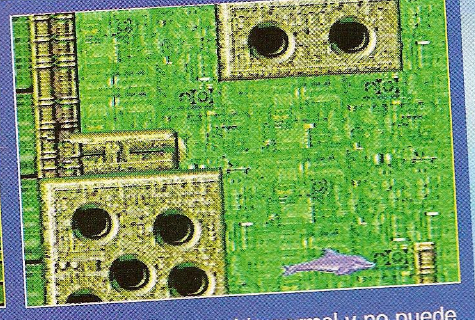


Ecco ha viajado en el tiempo y aparece dentro de este cilindro que tiene barreras y otros obstáculos cuya única misión es minar los ánimos de Ecco. Cuando completes el nivel entrarás en otro más peligroso, el de The Machine.

The Machine

GXUBKMLF





Igual que en el nivel anterior, Ecco no se encuentra ante un recorrido normal y no puede elegir la dirección que va a seguir, sólo podrá moverse dentro de la pantalla. La mejor defensa de Ecco será el sónar que utilizará como arma contra todo lo que le ataque.

Final Guardian

TSONLMLU



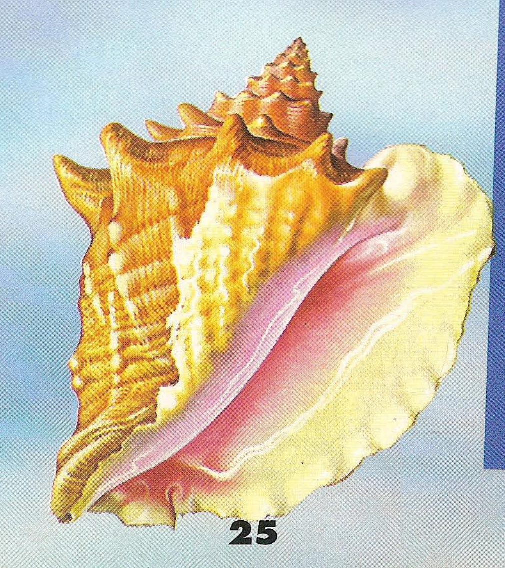
¿A que impresiona ver a este monstruo? Pues es mucho más fácil de vencer de lo que parece. En primer lugar dispárale a cada ojo diez veces con el sónar, después golpea en su mandíbula tres veces y por último dale en un lado. De esta forma Ecco habrá vencido al monstruo y será el nuevo héroe del océano.





TRUCO

En la pantalla de claves teclea **SHARKFIN** y pasarás al nivel Lagoon con aire ilimitado y con un súper-sónar (pulsa muy deprisa B y A alternativamente).



MEGA force

¡LA PRIMERA REVISTA 100 x 100 SEGA!

¡SI! MEGAFORCE fue la primera revista dedicada en exclusiva al mundo Sega y por eso es la más veterana y la más experimentada. ¡Fíate de nosotros!

MEGAFORCE también fue la primera revista con edición internacional que se publicó en España. Francia, Bélgica y Portugal son algunos de los países donde está MEGAFORCE.

¡Todo el mundo es Sega!
¡Todo el mundo es MEGAFORCE!

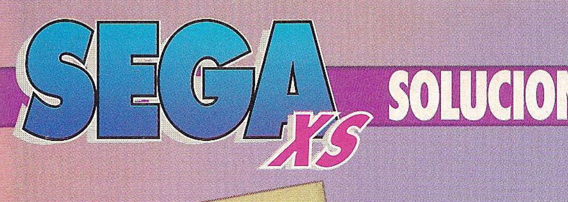
Y ahora... MEGAFORCE se refuerza. La primera revista 100 x 100 Sega también será la primera revista en cubrir el Mega-CD, la primera en adelantarte lo más nuevo que llegue de fuera y la primera en atender tus peticiones y sugerencias. Queremos seguir siendo la primera revista Sega.

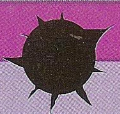
¡No te la pierdas!

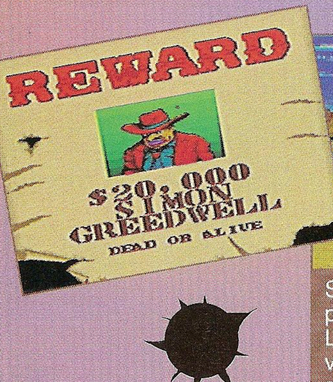
¡Cada mes en tu kiosco!



¡SOMOS INVENCIBLES! CON
GAME GENIE
Empezarás en el nivel que desees.
Saltarás más alto
Poseerás mágias interminables
Serás el más veloz
Tendrás vidas infinitas
Pegarás mas fuerte
Podrás cambiar las reglas
Elegirás tu escudo protector
Podrás trasladarte de mundo o de fase
Obtendrás munición extra
Conseguirás Mega poderes. Y muchas cosas más...
El NUEVO PODER DE TUS VIDEO JUEGOS
GAME GENIE
éste es el Game Genie
éste es el Game Genie en tu video-juego
y éste es tu Game Genie instalado en tu Mega Drive
16-BIT
Famosa
Sega Mega Drive, es una marca registrada por SEGA. Todos los personajes que aparecen son marcas registradas por derechos de autor de SEGA. Game Genie no está refrendado, ni distribuido, ni fabricado por Sega.







Nivel 1-1

Si has jugado a la versión arcade de Sunset Rides sabrás perfectamente lo que hay que hacer en este nivel.
Lo que no puedes olvidar es disparar a cualquier puerta, vigilar bien las ventanas y llenar de plomo cualquier barril sospechoso.

Los pistoleros atacan desde el interior de los barriles y hay otro más en el tejado al que tienes que disparar rápidamente si quieres conseguir la bolsa de bonus que guarda.

Hay algunos barriles atados en este punto. Dispara a la cuerda y déjalos caer sobre los bandidos que se esconden al otro lado de la pila de cajones.



Una cosa importante: cuando veas una puerta abierta o una puerta de doble hoja, pulsa Arriba y entra dentro, incluso en el caso de que te disparen.

La pantalla dejará de moverse y oirás un estruendo. Salta inmediatamente al balcón para evitar que una manada de bueyes te arrolle.

No te fíes de las ventanas abiertas colega. Los forajidos suelen dispararte, lanzarte dinamita e incluso tirarse desde ellas, así déjalas como un colador.

Aquí puedes disparar al forajido o hacer otra cosa más divertida: abre la maleta morada y pulsa Abajo y B para coger la dinamita. Ahora lánzala sobre el otro tipo.



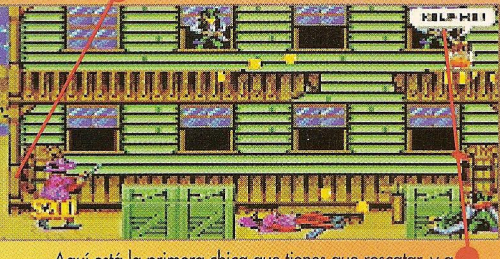
Los bandidos usan las cajas para protegerse. Tendrás que saltar sobre ellas y dispararle hacia abajo y en diagonal para cogerles desprevenidos.

Estampida



Cuando llegues aquí ten cuidado con la estampida del ganado.
Ve saltando sobre sus cabezas y procura mantenerte en el mismo punto sin que te arrastren.

Cuando llegues al final de nivel dispara en diagonal a todas las ventanas abiertas y después salta al balcón en cuanto puedas para recoger tus puntos de ventaja.



Hay un montón de enemigos escondidos aquí, pero si saltas al balcón evitarás las balas que te matarían si estuvieras en el suelo. Procura que no te cojan en un fuego cruzado.

Aquí está la primera chica que tienes que rescatar, y a pesar de tus pistolas no va a ser fácil. Lo mejor es saltar al primer balcón, disparar a cualquier forajido que haya en tu camino y después ir a por la chica en cuanto puedas.

Seguramente recuerdes la máquina recreativa de Sunset Riders (aquella de las joysticks con forma de pistola y los botones aplastados). El objetivo del juego era rescatar a una frágil damisela y capturar a los malvados para conseguir una suculenta recompensa. El jugador puede encarnar a dos personajes distintos, cada uno de ellos con sus propias habilidades, y puede compartir el juego con otro compañero en un modo simultáneo realmente divertido. ¿Sabes quién es Billy el niño? Pues ahora te toca asumir su papel y seguir la pista de los bandidos.

MEGA DRIVE

KONAMI SUNSET RIDERS MEGA DRIVE 16-BIT CARTRIDGE

SUNSET RIDERS

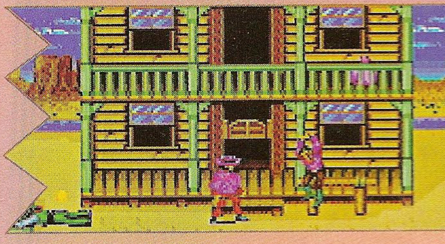
Nivel 1-2



La segunda sección del nivel 1 incluye la captura de Simon Greedwell y una suculenta recompensa. Encontrarás forajidos en todas las ventanas, puertas y barriles, así que dispara a todo lo que se mueva ya que no hay inocentes.

Los bandidos saltan desde las ventanas y disparan como locos, así que no olvides disparar en todas las direcciones en cuanto los veas aparecer y haz alguna visitas a los hoteles para reponer fuerzas.

Hay un montón de malhechores aquí: dos en la puerta, uno en el tejado y otros pocos en el suelo escondidos tras las cajas. Un consejo: vete al tejado del edificio anterior y acaba con ellos desde allí. Lo mejor es que el bono de doble disparo que hay al principio. Serás capaz de eliminar enemigos con suma facilidad.









Cuando pases esta puerta vuélvete y dispara al tío que pretende matarte. Cuidado porque hay también dos grupos de forajidos con puñales en el puente.

Vigila bien esta puerta porque aunque dispares al forajido que hay a la izquierda aparecerá otro que intentará matarte cuando pases.

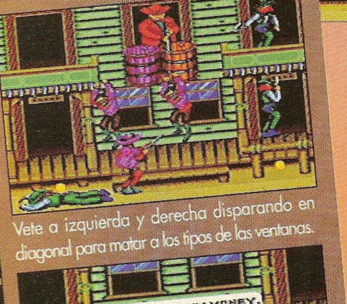
Parada en el Bar

Pulsa Arriba en cualquier hotel, bar, taberna o garito que veas. Todos son al estilo del salvaje Oeste y te ofrecen bonos, muy buenos para la moral.

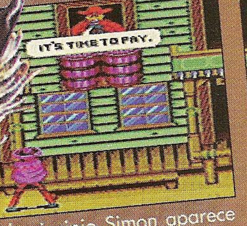
Serás atacado por media docena de forajidos cuando llegues al centro del puente. Adelántate a ellos y dispárales.

Simon Greedwell

Sólo 20.000 dólares por la cabeza de Greedwell no parece una gran recompensa, pero ten en cuenta que no te va a llevar mucho esfuerzo acabar con él.



Vete a izquierda y derecha disparando en diagonal para matar a los tipos de las ventanas.



Al principio Simon aparece haciendo alarde de su fama de hombre duro.



Dispara a los barriles, pero procura no quedarte debajo cuando caigan.

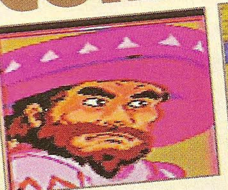
Después de acabar con todos los esbirros de Simon concéntrate en eliminarle a él.

BILLY



Billy sólo dispara balas normales, pero a mayor velocidad que Cormano. Esto significa que a menos que consigas los bonos de disparo algunos enemigos se te escaparán.

CORMANO



Cormano tiene un escopeta de alto calibre que dispara en forma de abanico y resulta muy útil sobre todo para los forajidos de las ventanas. La pena es que se mueve muy despacio.





Los vagones del tren son bastante peligrosos porque cualquier tronco o cualquier caja puede golpearte y perderás una vida, si esto ocurre vete a la parte más baja del tren o intenta saltarlo o de lo contrario estarás perdido. Cuidado con las cajas porque suelen esconder bandidos.



Nivel 2-1

Quédate aquí y espera un instante hasta que lleguen los forajidos, entonces sal y dispárales.

Usa la dinaminta que encontrarás aquí para lanzarla hacia el bandido que te está esperando al otro lado de las cajas.

Este es un buen sitio para colocar dinamita de forma que pilles al malvado desprevenido, pero no olvides saltar y disparale de todas formas.

Esta es la chica que tienes que rescatar para completar la primera parte del nivel dos. Pasa de los bandidos y concéntrate en salvarla.



Los forajidos salen de repente de estos barriles y te disparan. Salta, agáchate y no dejes de disparar. Mucho ojo con el tipejo de la derecha cuando te agaches.

Vete a este vagón y dispara a los malvados que están en las ventanas de forma que no puedan alcanzarte cuando estés en la escalera.

Los hombres de Paco intentarán cogerte subiéndose al tejado y atacando. Tienes que esquivar sus balas y dispararles desde abajo.



Ahora tienes que coger a Paco Loco, lo que te llevará un poco más de tiempo. Los travesaños de madera abundan más, así que ten más cuidado.

Nivel 2-2

Salta y dispara hacia abajo para cargarte al bandido que hay en el barril. También hay un malo a tu derecha del que tendrás que deshacerte. Mucho ojo con el fuego cruzado.

Además de los bandidos que intentan matarte hay otro peligro que tendrás que evitar: los maderos.

Baja hasta aquí para esquivar los troncos y dispara rápidamente a los pistoleros que hay en las ventanas. Si es necesario salta hacia la escalera.

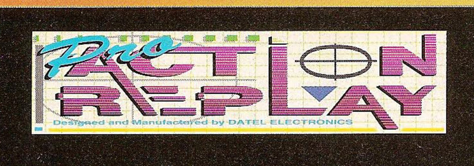


Los forajidos te atacan desde el techo del tren igual que desde las ventanas. Tienes que tener cuidado con la lluvia de balas.

Golpeado por la torre



Antes de que una de estas torres de aprovisionamiento de agua aparezca en la pantalla habrá un pequeño punto en la parte de abajo de la pantalla que parpadeará, prepárate para saltar en cuanto lo veas.



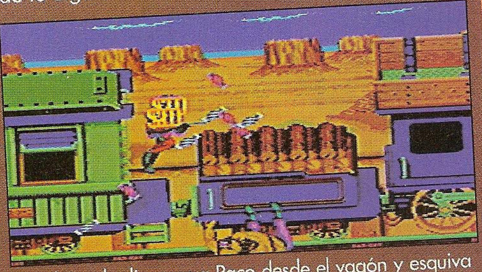
FFB0990062
Vidas infinitas

Paco Loco

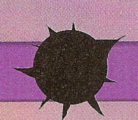
Paco Loco es, como su nombre indica, un tío muy loco. Se ha hecho con el control del tren e intenta descarrilarlo a menos que le paguen un rescate. La única forma de cogerle es haciendo lo siguiente:



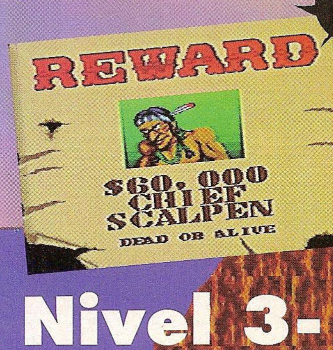
En primer lugar dispara a los guardias de Paco antes de subirte en el techo del último vagón.



No dejes de disparar a Paco desde el vagón y esquiva las balas que el te dispara de forma intermitente. El guardia reaparecerá, pero sus balas no te alcanzan, así que preocúpate sólo por Paco.





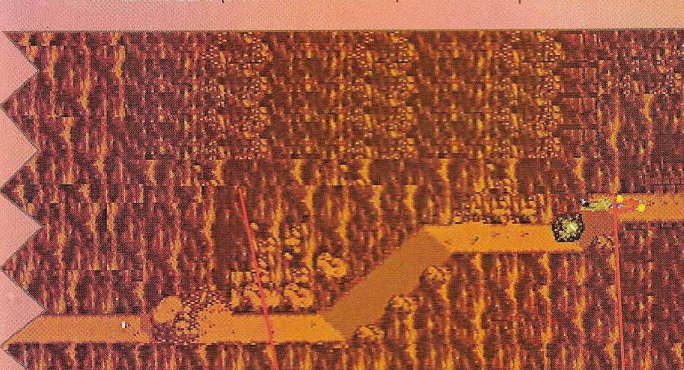


Estás en pleno corazón del territorio indio. Los pielrojas te atacan desde todas las direcciones subidos en las rocas. Utilizan flechas incendiadas, piedras e incluso puñales sagrados para impedir que avances y que llegues hasta su jefe. Apártate de la trayectoria de las piedras.

Flechas incendiarias

Las flechas incendiarias son muy peligrosas, de modo que si un indio te lanza una, dispárale tú inmediatamente para detener la flecha y alcanzarle a él.

Nivel 3-1



Recuerda que tienes que acabar con cualquier indio que haya por detrás o de lo contrario lanzarán sobre ti un ataque por sorpresa antes de que puedas reaccionar.

Para pasar por esta zona infectada de indios que te lanzan flechas tienes que disparar constantemente y saltar en el aire. El disparo abierto de Cormano es ideal para esta zona.

Desde que empiezas el nivel te das cuenta de que estás en territorio indio. Para quitarte de encima a estos pielrojas dispara sin parar y no te olvides que puedes detener sus flechas con tus balas (incluso las incendiarias).

Piedras, indios, flechas... todo te cae encima, ten mucho cuidado porque las flechas incendiarias queman un montón.

Por aquí caen muchas rocas rodando, cuando se acerquen tienes que esperar hasta el último segundo antes de saltar sobre ellas (no dejes de vigilar tu espalda).

Tras un instante el puente caerá a la catarata. Usa este corto espacio de tiempo para disparar a todos los indios que hay en el suelo, luego dispara a los de arriba y por último al tipo que hay a la izquierda. Sube por la escalera y terminarás la fase.

Parece que está todo muy tranquilo ¿verdad? No te fíes. Justo delante tuyo hay enormes piedras que caen rodando y que te aplastarán si pueden.

Como puedes ver si saltas sobre una piedra el indio que tienes detrás tuyo no siempre puede reaccionar a tiempo y el efecto puede ser realmente divertido.

¡Eran mis mejores pantalones!



Si te coge una flecha incendiaria (en el aire o en el suelo) el efecto es inmediato y nada divertido.

Iconos

Aquí tienes una pequeña lista de los objetos que puedes ir encontrando a lo largo de esta estupenda aventura. No dejes atrás ningún bono.



1-UP: Los puedes encontrar en todo el juego y sobre todo en los vagones de bonos.



¡Bonos de dinero! Esto es todo lo que necesita una cazador de recompensas como tú.



Pulsa B y abajo para coger la dinamita. Lánzala al enemigo rápidamente.



Este icono representa el disparo doble. ¡Aprovéchalo!



El disparo rápido da mayor comodidad para disparar, mantén pulsado el botón de disparo.



Coge la estrella en cualquier punto del nivel y podrás entrar en el juego de la carreta de bonos.

SUMARIO

NOMBRE DEL JUEGO: Sunset Riders
TIEMPO PARA COMPLETARLO: 1 día
RECORD MAS ALTO: 595.800 dólares
NUMERO DE NIVELES: 4
DIFICULTAD: Fácil

Si crees que puedes batir los récords de SEGA XS en los juegos que aparecen en esta revista... ¿por qué no nos mandas el tuyo con una prueba de que lo has conseguido?



Si quieres capturar al jefe indio vas a tener que mantener el dedo en el gatillo durante un buen rato porque los indios son tantos que parecen no acabarse nunca. ¡Y cómo no! hay también rocas que caen, piedras rodantes, flechas incendiarias... Aprovéchate de los bonos que hay al final del nivel para acumular potencia.

En esta parte los indios te atacarán con flechas normales y con piedras rodantes.

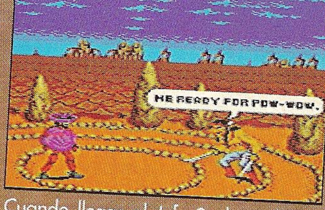
Aquí los indios aprovecharán las cuestas para atraparte en un fuego cruzado. La única forma de pasar es saltar y dispararles antes de que lo hagan ellos.

Este tipejo lleva una bolsa con un montón de bonos dentros. Dispárale o escapará antes de que te des cuenta.

Nivel 3-2

Jefe Scalpen

Scalpen es un viejo jefe indio bastante experto en el arte de lanzar cuchillos. Cuando estés en su círculo de piedras y haya calculado tu posición para dispararte, levanta tu arma y para cada uno de sus cuchillos con tus balas. Luego haz que caiga al suelo y esquiva sus sables.

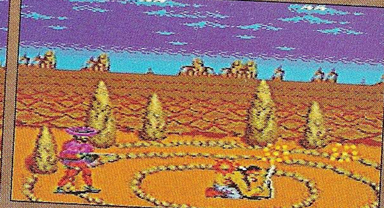


Cuando llegas al Jefe Scalpen debes acabar con él antes de que se vuelva loco y te ataque.

Espera hasta que puedas ver todas las maletas moradas o caerás por el borde de la pantalla y perderás una vida. Cada maleta tiene ítems de bonos (dinero, disparo doble, vidas extras, etc).



Dispara a los cuchillos según los lanza Scalpen, luego descarga tu plomo sobre el jefe, pero no te quedes muy cerca.



Sabrás que se acerca el final por el aspecto que tiene el viejo indio cuando le atacas. Se tambaleará pero seguirá intentando parar tus disparos.

Espera hasta que puedas ver todas las maletas moradas o caerás por el borde de la pantalla y perderás una vida. Cada maleta tiene ítems de bonos (dinero, disparo doble, vidas extras, etc).

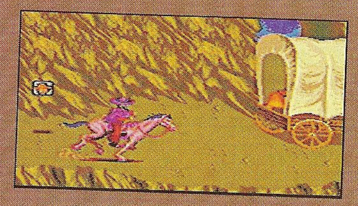
Según van bajando los teleféricos los indios aparecerán para atacarte, dispárales desde el borde del teleférico pero no olvides recoger los bonos.

Cuando entres en el círculo de piedra sagrado habrá llegado el momento de matar al jefe indio (en el recuadro de arriba te explicamos cómo hacerlo).

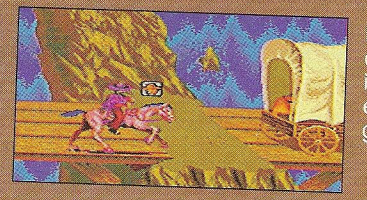
Los indios te atacarán desde los tepees (sus tradicionales tiendas), así que no dejes de disparar cuando recojas los bonos.

Nivel de bonos

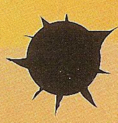
Si recoges una estrella en alguna de las dos fases que hay por nivel podrás llegar a esta fase de bonos después de vencer a tu enemigo.



Para recoger todos los bonos de potencia cabalga más o menos la mitad del camino detrás de la carreta y vigila la sombra de los objetos que te lanzan. Si es necesario mantente en su misma línea.



Las vidas extras (a la izquierda) son desde luego lo más importante en este nivel. Usa el botón de salto para recogerlas todas.



Nivel 4-1



Los bosques de los alrededores de la mansión de los Rose esconden peligros horrorosos: los habituales forajidos, lobos salvajes, pistoleros que mascan tabaco y un montón de cosas más.

Los bandidos te atacan en oleadas así que no tendrás ningún problema si disparas constantemente y no les das la espalda.

Cuando subas la escalera vigila las ventanas, la parte alta de la escalera, lo que hay a tu espalda e incluso el bosque.



Esta parte es la más difícil de todo el juego porque tienes que subir por estas escaleras y evitar los disparos de los forajidos que hay detrás, encima y a los lados. Intenta alcanzar cuanto antes el último escalón, pero antes date la vuelta y dispara a todos los pistoleros que tienes detrás. Una vez arriba dispara en diagonal y si es posible con doble disparo (ojo con las balas de la izquierda).

O te cargas a los lobos cuanto antes o se harán un bocadillo contigo. Aquí Cormano vuelve a ser mucho más útil gracias a la amplitud de su disparo. Cerca de la pared hay dinamita, dispárala para despejar el camino.

Sube al tejado y dispara en diagonal hacia abajo a los bandidos escondidos tras las estatuas. Ten mucho cuidado para no herir a la chica que tienes que rescatar.



Pulsa la diagonal hacia arriba y no dejes de disparar a las ventanas que están abiertas para eliminar a cualquier bandido. Dispara también detrás tuyo.

Seguro que ya te has acostumbrado a los malhechores, pues mucho mejor porque en esta sección vas a sudar de lo lindo y tendrás que hacer algunas acrobacias para esquivar todas las balas.

Igual que en los dos primeros niveles, los bandidos que llevan maletas moradas tienen bonos de potencia (suelen aparecer en lo alto de los tejados).

Nivel 4-2

Puedes saltar a los tejados para recoger los bonos y para evitar las balas que llegan al suelo. Hay bandidos en las ventanas.

Si saltas al tejado y eres rápido cogerás a los bandidos por sorpresa.

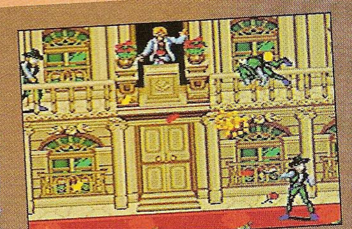
Quédate en los tejados tanto tiempo como puedas, pero cuando no tengas más remedio que bajar dispara sin piedad hacia las ventanas.

Estos pistoleros atacan a menudo desde posiciones escondidas. Cuando bajes las escaleras ocúpate primero de este tipejo ya que es el más rápido de todos los que hay en el suelo.

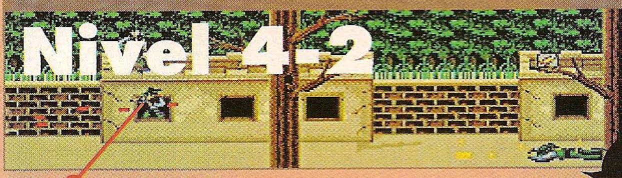
El camino de arriba te permite huir de los bandidos que se esconden tras las estatuas e intentan dispararte.

Rose

100.000 dólares de recompensa no están nada mal para un tipo que nunca lleva un centavo en el bolsillo. El problema es que tendrás que vencer no sólo una vez sino dos porque se protege con plomo.



Lo primero de todo es esquivar la dinamita que te lanza: salta y dispara constantemente a los bandidos de la terraza.

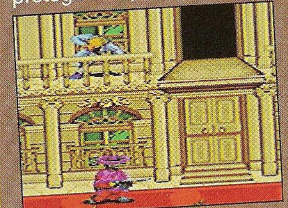




Cuando hayas "limpiado" el balcón muévete porque Rose salta disparando.

Pasa del suelo a la terraza intermitentemente para despistar a Rose. Avanza por arriba mientras disparas hacia abajo y mantente en un nivel opuesto a él.



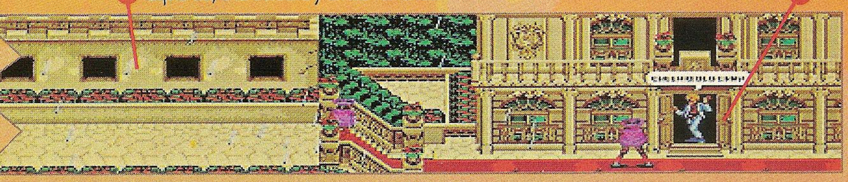


Cuando parecía que ya le habías vencido, Rose se levanta y tendrás que empezar de nuevo. Si él está en la parte de arriba quédate en la de abajo y sigue disparando en diagonal y si él baja sube tú.



Los tejados son demasiado altos para subir hasta ellos, así que allí arriba no hay bandidos, ahora "sólo" están a tu izquierda, a la derecha y en las ventanas.

Por fin vas a enfrentarte al malvado Richard Rose que va a pagar muy caro el talar tantos pinos. Mira el recuadro para saber cómo eliminarlo.

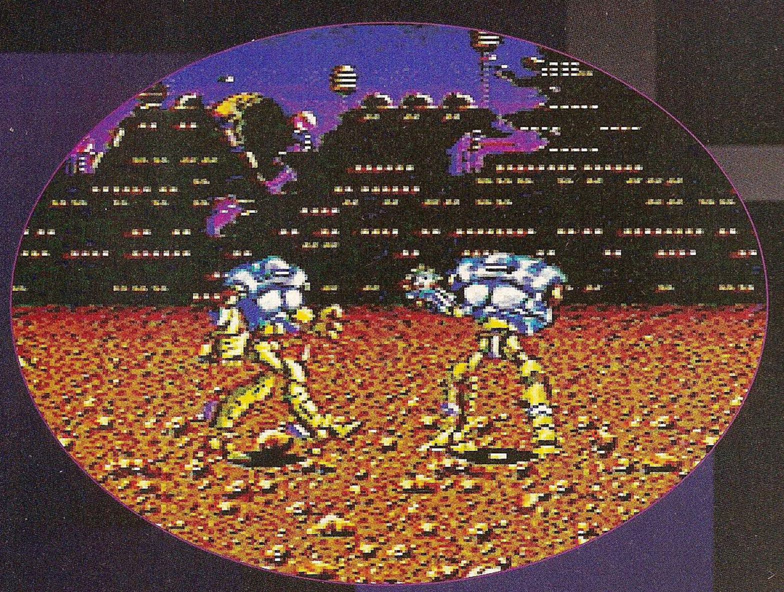


CYBORG JUSTICE

MEGA DRIVE

Estamos en un tiempo lejano, en un futuro extraño donde los hombres han sido transformados en máquinas y convertidos en esclavos por unas fuerzas enemigas de la humanidad. Sin embargo, un indomable piloto, que también fue secuestrado y convertido en cyborg, aún recuerda algo de su anterior existencia. En un escondido rincón de su cerebro algo le dice que un día fue libre y eso le hace luchar con las fuerzas que le somete, pero la batalla va a ser muy dura y tendrá que vencer a un montón de enemigos para hallar la verdad.

Inner Sanctum



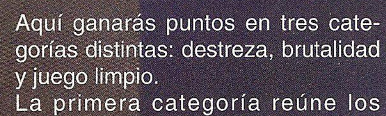
Esta es una batalla cuerpo a cuerpo. El piloto tiene que medir sus fuerzas contra auténticas



oleadas de cyborgs que intentan detenerle.
Nuestro héroe hará cosas sólo comprensibles para alguien desesperado.
Con tal de conseguir su meta golpeará sin piedad a sus enemigos, los destuirá y diseminará sus restos por doquier.



SISTEMA DE PUNTUACION



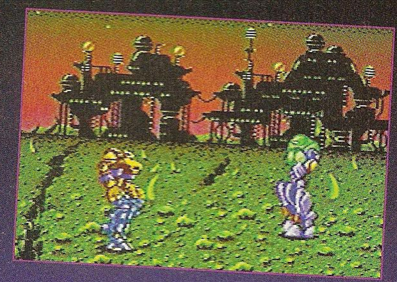
Aquí ganarás puntos en tres categorías distintas: destreza, brutalidad y juego limpio.
La primera categoría reúne los puntos que consigues según tus técnicas y tu pericia jugando.
La segunda amontona según amontonas cráneos de los cyborgs.
La tercera recoge los puntos que te dan por juego limpio (pero... ¿quién necesita estos puntos?).
Hay cinco niveles en el juego y aunque son prácticamente iguales tienen diferentes escenarios y conllevan distintos niveles de dificultad.

GUARDIANES DE NIVEL

LA FEDERACION CYDREK

Nivel 1: Huida del planeta

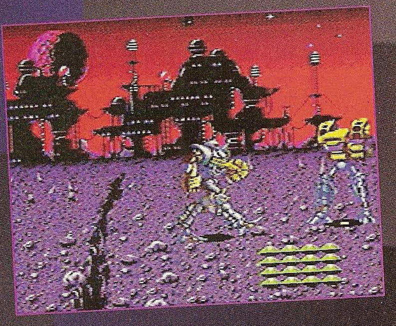
Tendrás que luchar a lo largo de tres planetas llenos de todo tipo de cyborgs violentos y muy peligrosos. Cuando hayas atravesado toda la zona podrás saltar a tu transporte (algo parecido al que luce el malvado Doctor Robotnik). Con él llegarás a la próxima fase donde te enfrentarás cara a cara con el guardián de nivel, también un cyborg pero mucho más poderoso que los normales. Para acabar con él usa los golpes básicos, sobre todo el puñetazo. Ten cuidado con lo agujeros negros que están representados con círculos parpadeantes en el suelo, ya que te neutralizan y te dejan a merced de tu oponente por unos segundos. En este nivel necesitarás también piernas hidráulicas para llegar hasta el abismo abierto que aparece dos veces en la pantalla. Sigue esquivando los misiles que explotan a tu lado y no olvides que según avances en el juego los misiles serán más rápidos y serán muchos



más, generalmente atacan desde los lados.

Nivel 2: El Centro de Mando Cydrek

Abrete camino a través de la central de mando del imperio Cydrek y



planta cara a cualquier cosa que interfiera tu camino. Estos tres niveles están protegidos por un guardián de fuerza considerable, los disparos de su pistola atraviesan toda la pantalla y ten mucho cuidado con su munición. Para vencerle esquiva sus disparos, agáchate y espera a que se acerque, entonces golpéale en la cara y ten mucho cuidado con las sierras que hay en el suelo (no hacen cosquillas precisamente). Puedes usarlas a tu favor y hacer que se las clave el enemigo o bien lanzárselas.

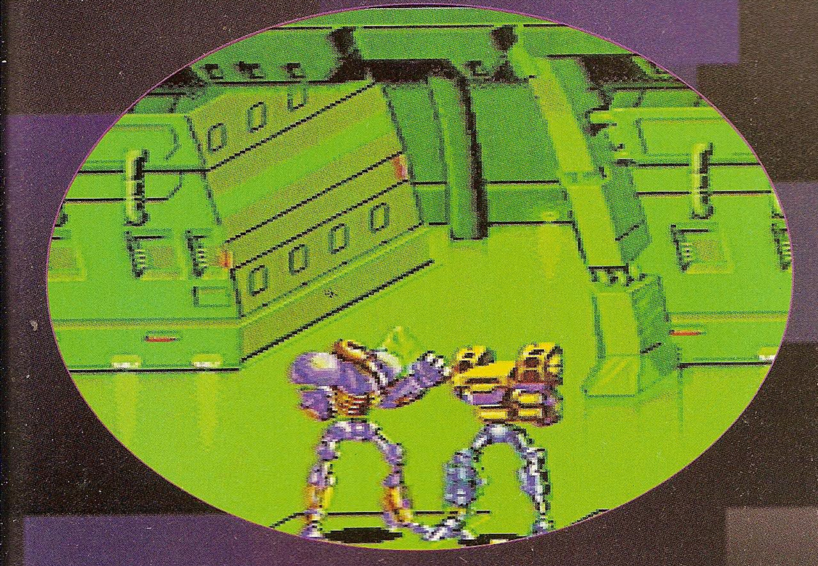
Nivel 3: El Santuario Exterior

Busca la libertad saliendo de estos pasillos plagados de enemigos y saliendo también con vida del santuario.
El guardián de nivel tiene la



FFAF9E007F
Energía infinita
FFAF5A0002
Vidas infinitas
FFACE 60003
Continúas infinitos

habilidad de arrancarte el brazo antes de que puedas defenderte y una vez que lo ha hecho intentará dejarte una buena marca en la cara (este golpe te cegará y perderás todas tus vidas).
Haz lo mismo que hiciste en el nivel



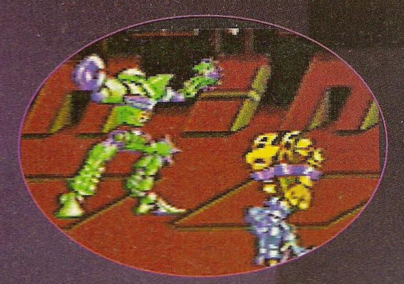
dos pero manteniéndote algo más lejos. Prepárate para esquivar el fuego que te lanza desde el otro lado de la pantalla, lo único que puedes hacer es saltar.
No seas tímido e intenta hacer tú lo mismo que él: arrancarle el brazo si es posible (puedes hacerlo, aunque es difícil y arriesgado).

Nivel 4: Sobre el Santuario Interior

La vida continúa y el juego también.



Sobre los tejados del santuario encontrarás un montón de bichos cuya única misión es atacarte por parejas.
Si no consigues librarte de ellos tendrás muy pocas posibilidades de sobrevivir, pero no temas porque aunque son numerosos te basta con tirar de sus brazos para golpear sus cabezas.



Ten mucho cuidado con los pinchos que aparecen de vez en cuando en el suelo y que te harán perder energía.
También tienes que vigilar por donde pisas porque puedes caer en una trampa.
Este nivel tiene poco más que contar ya que es muy parecido al anterior aunque un poco más difícil.

El guardián de nivel es el mismo cyborg aunque un poco más evolucionado y con peor humor. No utilices los movimientos habituales porque te obligan a estar demasiado cerca de él y entonces te



arrancaría los brazos sin darte tiempo a sacudirle un solo puñetazo; y recuerda que tienes que evitar el fuego que lanza y no dejarte coger por detrás.

Nivel 5: Jungla del Futuro

Entre los árboles de este planeta artificial se esconden los robots de la noche preparados para combatir contra cualquiera que se acerque.
Seguramente sabes como deshacerte de ellos.

También aparecen por parejas pero esta vez son más duros de pelar. Necesitarás más golpes y mayor potencia para destruirlos.
Manten tu sangre fría y la cabeza en su sitio para atacar sólo cuando sepas que vas a salir bien parado, porque si te hieren perderás mucha más energía que en otros niveles.
Ahora te vendrán muy bien esas habilidades especiales que tú sabes.

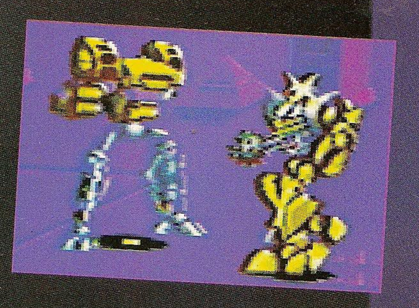




Planet Surface

MOVIMIENTOS

• Necesitarás todas estas combinaciones para vencer a los miles de monstruos que te atacan en cada uno de los mundos. Los métodos básicos son los mismos: Con el botón A das un pequeño salto hacia delante. Con el botón B das un golpe con la mano (es el movimiento más versátil) y el botón C hará que te pares cuando estés de pie y que saltes cuando te estés moviendo hacia delante.



• El movimiento más brutal pero quizá más efectivo es arrancar el brazo de tu oponente (esto es muy importante porque cuando te enfrentas al guardián de cada nivel los brazos actúan como protectores). Para hacer esto ponte muy cerca de él, muévete a la izquierda y pulsa el botón A, si has hecho el movimiento correctamente tu cyborg agarrará el brazo del enemigo y saltará sobre su rodilla tirando hasta que lo arranque. Bien... ¿ahora que hacemos con el brazo? Pues lo puedes tirar y explotará o lo dejas caer a tus pies. También puedes hacer algo de "charcutería" y sustituir tu brazo por el suyo (para esta pequeña "operación" pulsa el botón A). Una vez que le has quitado el brazo lo único que queda es el torso, para arrancárselo puedes hacer lo mismo, pero esta vez no pienses en cambiarlo por el tuyo (tú ya eres suficientemente guapo).

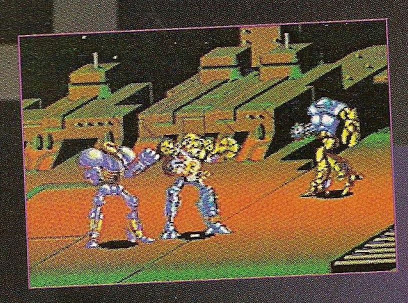
• Cuando destruyes un cyborg quédate por los alrededores hasta que sus restos exploten, pero si tienes mucha prisa machácalos tú mismo pulsando Izquierda y A. También puedes hacer un poco de rompecabezas y juntar los pedacitos para construirte un ayudante para el modo de dos jugadores (puede ser que no te quede un amigo muy elegante, pero es muy útil).

• El golpe a la cabeza es uno de los más placenteros. Se trata de balancear la cabeza del enemigo de una forma un tanto violenta. Para hacer este movimiento mueve el mando en la dirección en la que quieres agitar sus sesos y después pulsa A.

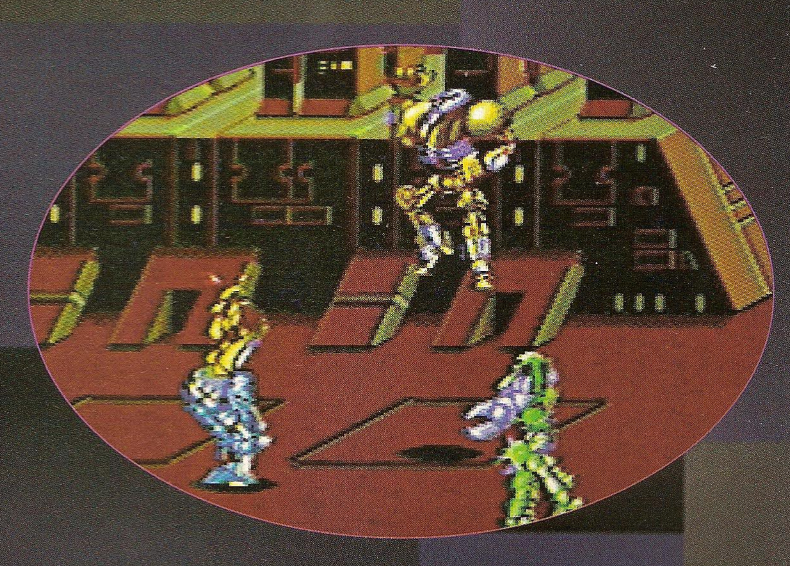
• En tiempos de "crisis" lo mejor es un golpe rápido hacia atrás. Pulsa Abajo y C.

• El ataque de cintura es el no va más. Pulsa Arriba y C y luego Abajo y C. De esta forma te colocas en las rodillas del enemigo y aporreas su cráneo sin contemplaciones.

¡Esto sí que mola! Tienes un brazo que parece la batidora de mamá: puede triturar, cortar, picar, amasar y batir enemigos. Para ello sólo necesitarás cambiar de accesorio manteniendo pulsado el botón A.



Procura usar todos los movimientos que estén a tu disposición porque te dará más puntos y hará más entretenido el juego. Es mucho más divertido si coges el juego de dos jugadores porque se convierte en un juego de lucha en ciertos momentos y deja de ser el típico cartucho de mapa que pretende ser.



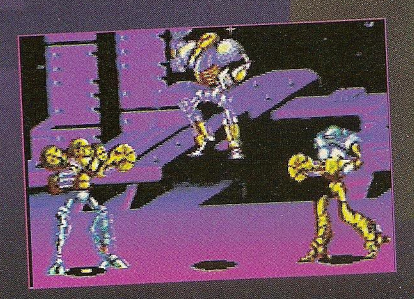
CONSTRUYE TU CYBORG

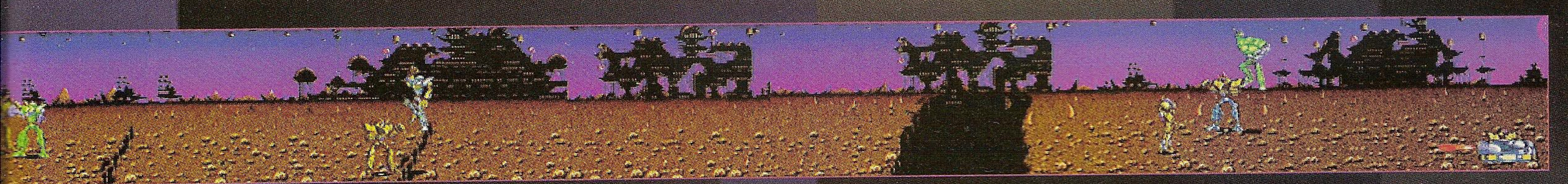
CUERPO

El cuerpo normal es una armadura sólida de un grosor mediano. La armadura tipo "langosta" tiene pinchos y produce un gran daño al contrario sobre todo en las "distancias cortas". La armadura tipo "insecto" te da una protección muy superior ante los golpes enemigos, pero puede ser que te reste algo de movilidad. La armadura tipo "rana" está bien, pero no es muy resistente ni divertida. Los dos últimos "trajes" que puedes elegir son los mejores tanto en ataque como en defensa. El primero es la armadura-cohete, un traje de alta protección utilizado también para los guardianes de nivel, produce grandes daños gracias a su descomunal tamaño y su forma. La armadura "quasimodo" es igual que la armadura-cohete pero es como más de "sport", así que resérvala para cuando quieras lucir músculos.

PIERNAS

Las piernas "jogging" están diseñadas para caminar lo más rápido posible (¡caramba! ¿quién lo diría?). Las piernas "spiked" son fuertes, altas y te dan una velocidad y versatilidad estupendas. Las piernas "somersault" no son tan bonitas como las de una "top-model" pero vienen muy bien para llegar a la cara de cualquier enemigo. Las piernas "tank" crean un pequeño campo de fuerza frontal





cuando te lanzas hacia el enemigo (necesitas pulsar dos veces el botón C).
También hay piernas "bigfoot" que son ideales para la defensa ya que los enemigos no te pueden tirar al suelo y las trampas mortales no te afectan (cuando te encuentres con un enemigo con estas piernas no le cojas porque te caerías y te harías daño tú). Y por fin el último grito en piernas, las piernas "hidráulicas" (pneumatic) que te impulsan hasta cualquier punto que quieras (son muy útiles en el nivel 1 porque hace zonas que no se pueden cruzar de otra forma).



BRAZOS

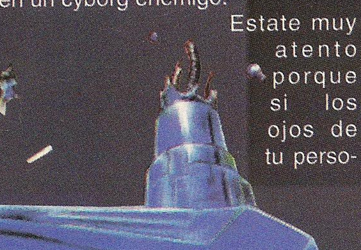
La mano normal es el modelo básico, no tiene complicaciones y es bastante útil para algunos golpes.
La mano con lanzallamas es bastante más efectiva que el anterior modelo y es estupenda cuando coges al enemigo en un agujero negro, ya que le causa un daño irreparable.
Pero, sin duda, la mano más total es la de tipo láser ya que hace desaparecer a un enemigo en cuestión de segundos.
Si le tienes mucho apego a tus brazos no uses la mano que se lanza porque da un poco de miedo ver como sale por los aires un trozo de tu querido cuerpecito (pero desde luego hay

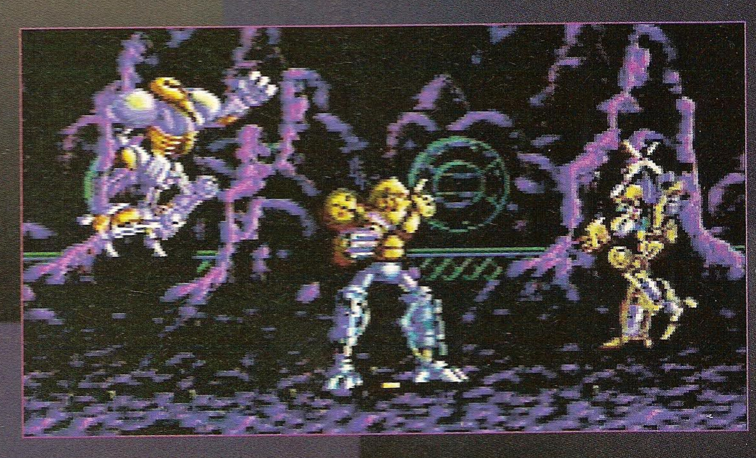


que reconocer que es muy efectiva), si te das prisa puedes recuperarla antes de que explote (¡aaaah!).
Hay también una mano trituradora que lanza tres bolas con púas y fragmentos de metralla a gran velocidad dejando al enemigo como un colador.
El problema es que tarda en calentarse y tienes que esperar un poco antes de poder activarla (evidentemente el enemigo no va a quedarse quieto esperando que le sacudas con tu artillería pesada).
Recién comprada al equipo de efectos especiales de Viernes 13 tenemos la mano-sierra que hará las delicias de los aficionados a las impresiones duras.
Con esta mano podréis prepararos suculentos bocadillos con lonchas de metal del cuerpo del enemigo mientras disfrutáis del ronco gemido que produce toda la operación.

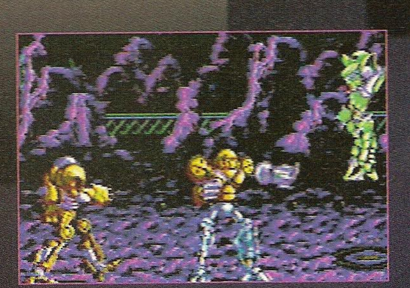
TRUCOS EXTRAS

Una cosa muy importante es vigilar constantemente para evitar los misiles que cruzan de lado a lado la pantalla o que incluso se dirigen hacia ti directamente.
Puedes saltar en el aire para que pasen por debajo y hagan impacto en un cyborg enemigo.
Estate muy atento porque si los ojos de tu personaje parpadean quiere decir que estás empatado con el enemigo, así que actúa rápido y sacúdele con todo tu armamento para conseguir algo de ventaja.
Recuerda que las armas especiales se activan pulsando dos veces el botón A y recuerda también que algunos brazos necesitan más tiempo de calentamiento que otros. Para las piernas el botón que tienes que pulsar dos veces es el C.





En cuanto a los golpes normales pulsa Arriba, el botón A y terminarás con el enemigo sin recibir ningún rasguño. Hay también otros puñetazos especiales que algunas veces bloquean durante un buen rato al oponente, aunque por



desgracia son más difíciles de activar.
Busca siempre un espacio amplio para tener mucho margen de maniobra y fíjate bien en las distancias que necesitan tus enemigos para atacarte, así podrás calcular bien tus golpes y los suyos.
A veces el ataque repetitivo es el más útil, pero otras veces tendrás que emplear técnicas más complejas y precisas.
El ataque más destructivo es el golpe agachado.
Pulsa Abajo y C, después pulsa C de nuevo y te lanzarás contra el enemigo (en los primeros niveles esto es suficiente para acabar con el contrario).
Ten siempre presente que sean cuales sean tus habilidades el cyborg enemigo puede ser igual que tú y en estos casos la clave estará en tu velocidad.
Los golpes pequeños bien dados pueden ser muy efectivos.
Hay 216 combinaciones distintas de personajes, muchas de ellas son muy parecidas y por eso elegir una u otra dependerá siempre del "buen gusto" del jugador.
El equipo de Sega XS tiene preferencia por esta combinación: piernas hidráulicas, cuerpo "quasimodo" y mano-sierra (porque corta cyborgs como si fueran barras de chopped).
Por último, según avanzas en el juego hay más obstáculos que evitar.
No pierdas de vista la lluvia de misiles porque apenas te dejan tiempo ni espacio para moverte. Si no eres capaz de dominar los controles echa mano de la sala de entrenamiento.

SUMARIO

NOMBRE DEL JUEGO: Cyborg Justice
TIEMPO PARA COMPLETARLO: 1 día
RÉCORD MÁS ALTO: No disponible
NUMERO DE NIVELES: 5
DIFICULTAD: Media

Si crees que puedes batir los récords de SEGA XS en los juegos que aparecen en esta revista... ¿por qué no nos mandas el tuyo con una prueba de que lo has conseguido?



Empieza el día con un agradable paseo a través de las calles de Gotham City, pero el crimen está presente y nadie va a permitir que nuestro héroe disfrazado pasee apaciblemente por las calles sin darle un poco de acción.

L1, Ruta 1-1

Dispara la pistola de gancho sobre alguna superficie, sujétalo firmemente y Batman saltará con dificultad de izquierda a derecha, pulsa el mando en el sentido contrario a sus saltos para inmovilizarle.

L1, Ruta 1-2

Ten cuidado. Si el hombre gordo gira te debilitarás. Salta detrás del objeto y lánzale el batarang.

Para aquellos que se consideren capaces de conseguirlo todo, intentad la segunda ruta. Os encontraréis con más obstáculos y personajes maléficos y con algunos cráteres en erupción. Esta será la prueba definitiva para vuestra destreza y agilidad. Batman deberá acostumbrarse a saltar sobre distintos sitios y habrá mucha acción...

L1, Ruta 2-1

Cruza los cráteres, dispara la pistola de gancho sobre la galería y salta de plataforma a plataforma.

Al hombre con la mano de garfio le gusta estallar en partes. No le dejes reconstruirse o perderás mucha energia.

Mira, otro autobús de tortura lleno de niños.

Esto es una continuación de la ruta anterior con altos edificios y más superficies desde las que saltar. Sube a la plataforma más alta y tendrás una buena recompensa. Ten en cuenta que nadie pone los bonos a ras de suelo.

L1, Ruta 2-2

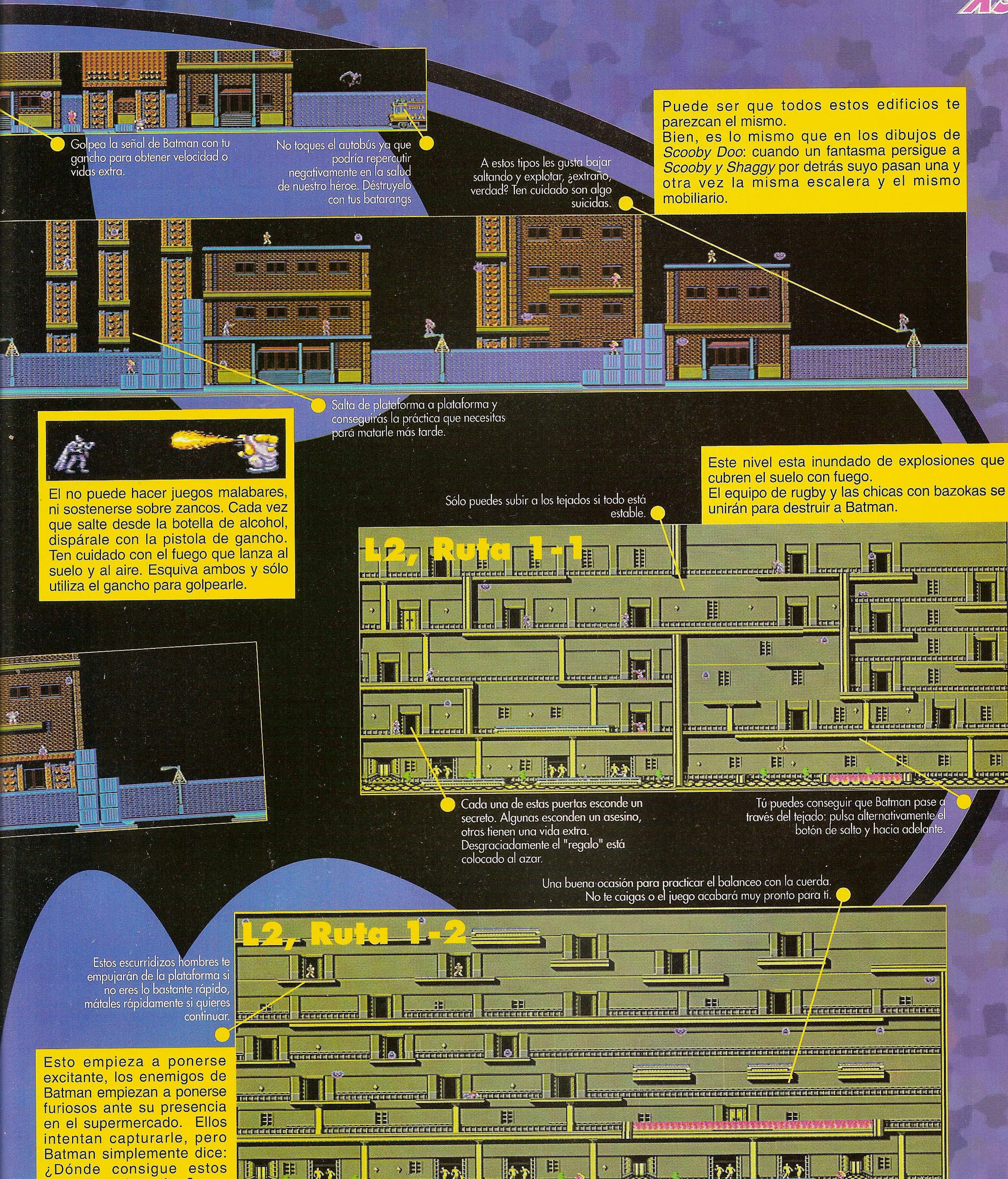
El payaso lleva una pistola, no tengas miedo y desafíale. Salta y dispara tu pistola de gancho en su ojo. Después sube a esta plataforma y sigue a la derecha.

Ten mucho cuidado con las bombas. Espera hasta que ella haya lanzado tres y después ataca.

El colorido de la luces de Navidad son un perfecto blanco para la pistola de gancho.

Batman Returns es uno de los mejores juegos de Master System. Tiene la originalidad de que Batman pueda elegir el camino a través de varios niveles. Los gráficos son excelentes y los personajes tienen muy buena definición. El juego mantiene bastante fidelidad a la película. Para acabar con los guardianes de fin de nivel hacen falta bastantes golpes. Desde luego, este juego no está recomendado para gente "tranquila" ya que algunos lanzamientos del batarang son casi imposibles. Si lo que estás buscando es un desafío, atrévete con Batman Returns.

BATMAN RETURNS



Golpea la señal de Batman con tu gancho para obtener velocidad o vidas extra.

No toques el autobús ya que podría repercutir negativamente en la salud de nuestro héroe. Déstruyelo con tus batarangs

A estos tipos les gusta bajar saltando y explotar, ¿extraño, verdad? Ten cuidado son algo suicidas.

Puede ser que todos estos edificios te parezcan el mismo. Bien, es lo mismo que en los dibujos de *Scooby Doo*: cuando un fantasma persigue a *Scooby y Shaggy* por detrás suyo pasan una y otra vez la misma escalera y el mismo mobiliario.

Salta de plataforma a plataforma y conseguirás la práctica que necesitas para matarle más tarde.

El no puede hacer juegos malabares, ni sostenerse sobre zancos. Cada vez que salte desde la botella de alcohol, dispárale con la pistola de gancho. Ten cuidado con el fuego que lanza al suelo y al aire. Esquiva ambos y sólo utiliza el gancho para golpearle.

Este nivel esta inundado de explosiones que cubren el suelo con fuego. El equipo de rugby y las chicas con bazokas se unirán para destruir a Batman.

Sólo puedes subir a los tejados si todo está estable.

Cada una de estas puertas esconde un secreto. Algunas esconden un asesino, otras tienen una vida extra. Desgraciadamente el "regalo" está colocado al azar.

Tú puedes conseguir que Batman pase a través del tejado: pulsa alternativamente el botón de salto y hacia adelante.

Una buena ocasión para practicar el balanceo con la cuerda. No te caigas o el juego acabará muy pronto para tí.

Estos escurridizos hombres te empujarán de la plataforma si no eres lo bastante rápido, mátales rápidamente si quieres continuar.

Esto empieza a ponerse excitante, los enemigos de Batman empiezan a ponerse furiosos ante su presencia en el supermercado. Ellos intentan capturarle, pero Batman simplemente dice: ¿Dónde consigue estos maravillosos juguetitos?

Pon mucha atención: entre todos estos objetos hay gente escondida.

Salta y utiliza tu batarang sobre la mujer si quieres pararla.



Esta ruta es para jugadores con más habilidad, tiene muchos más obstáculos y hay que ser bastante rápido. Este nivel está situado en el centro comercial y puede ser bastante difícil dominarlo.

¡Arrghhhhh! ¡Un canalla con un lanzallamas! No te rindas, sólo puede lanzar llamas durante unos segundos y después se para, en ese momento puedes saltar y darle una patada en la cabeza.

Salta desde la cumbre y baja planeando. Cuando consigas aterrizar, dispara la pistola de gancho hacia el poste para salvarte de una terrible muerte.

L3, Ruta 1-1

Este es el hombre gordo que vuelve para hacernos una muestra de su látigo. Salta hacia abajo y suéltate con tu batarang.

CATWOMAN

La ágil Catwoman se pasea por la ciudad (¿lo recuerdas?). Cuando ella salte hacia el edificio más próximo a ti, salta y dispara tu pistola de gancho para derrotarla.
Ella caerá, esperará y entonces saltará, atacándote con la punta de su cola.

Una vez que hayas eliminado a la chica-bomba, salta alto y planea suavemente a través de los huecos mientras maniobras en la caída. Utiliza la pistola de gancho para saltar alrededor de ti mismo.

L2, Ruta 2-2

Este nivel está lleno de complicados saltos y espacios entre los que saltar. Batman no debería encontrarlo muy difícil, de todos modos debes tener mucho cuidado con las llamas que cubren enormes áreas. Esta parte es muy difícil de completar y lo único que puedes hacer es saltar con mucha precisión.

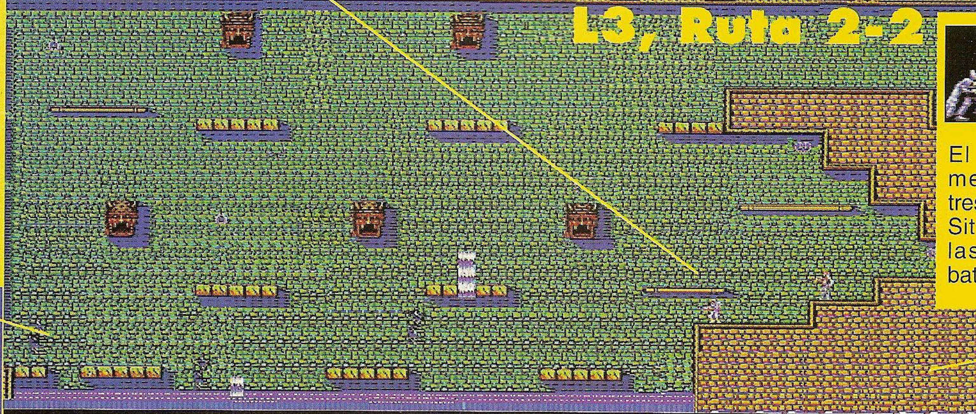
Salta de plataforma a plataforma sin caerte en el fuego.

Como Batman corre a través de las calles, sólo su agilidad y fortaleza pueden salvarle ahora. La pregunta que todos nos hacemos es, ¿dónde está Robin?

Este nivel también es un poco más duro. Esta vez lo más importante es saltar y disparar con la pistola de gancho. Aquí es donde la vida de Batty depende de la calidad de tus lanzamientos con la pistola de gancho y la velocidad de tu Batbloke.

L3, Ruta 2-1

Ten mucho cuidado porque en este punto no hay suelo. Si hace algo mal puedes reírte un buen rato.



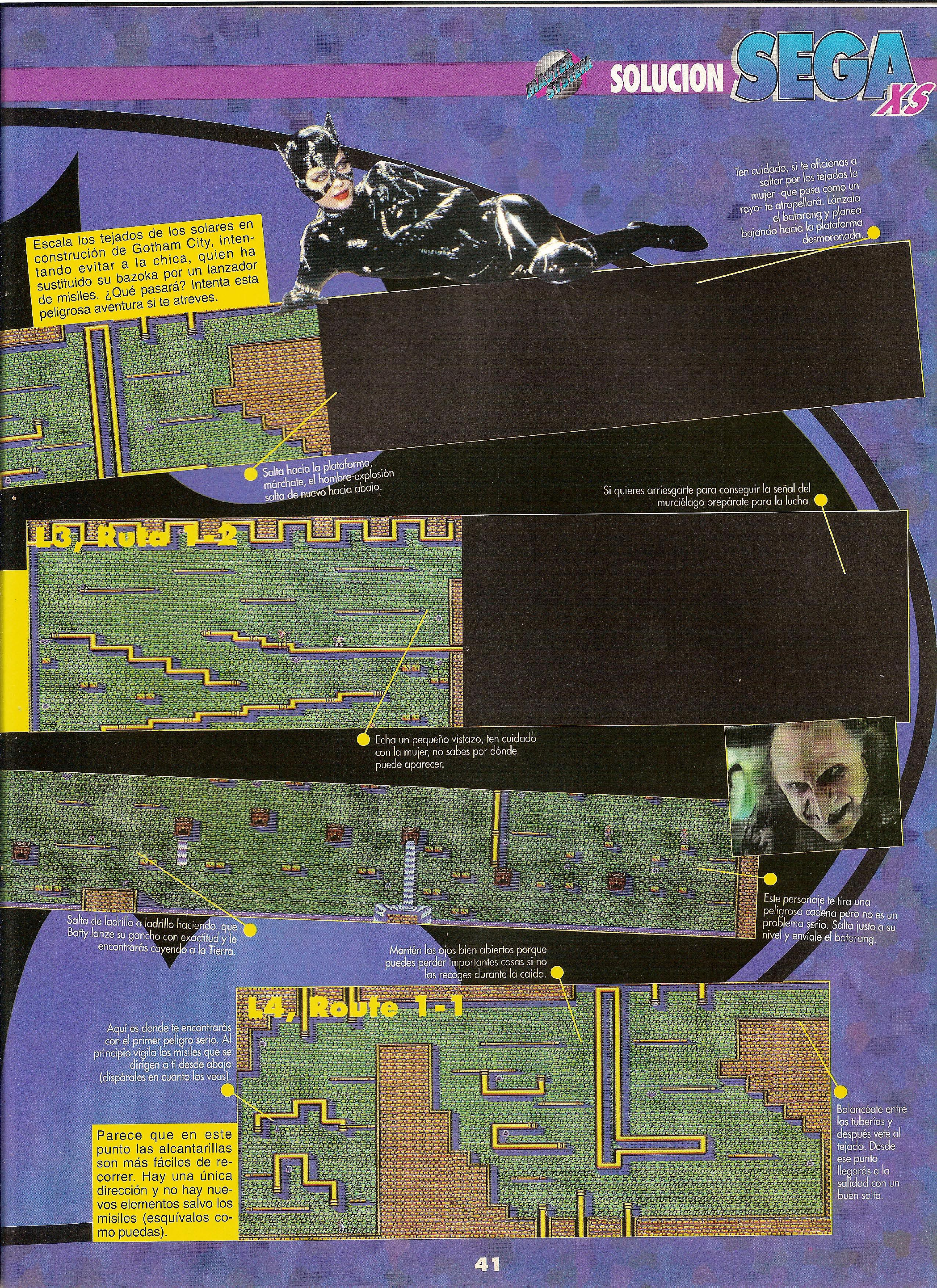
Tienes que acabar con la chica con el bazoka y conseguir planear a la plataforma en una sola vez.

El final de este tercer nivel es una prueba de equilibrio, maniobrando entre la orilla de una plataforma, y saltando desde la parte más ancha de la plataforma muy arriba en el cielo (esta vez me parece que necesitas un poco de imaginación para hacerlo).

El malo, que está realmente enfadado, lanza tres rocas hacia ti.
Sitúate frente a él (entre las rocas) y lánzale el baterang varias veces.

Al pasar por las plataformas, ellas se van desapareciendo, los viejos tablones del suelo crujen. Salta a la plataforma más alta.

Nunca sabes dónde está la siguiente plataforma, pero continúa en el ángulo derecho y planea, vigilando de nuevo a la chica bazoka.


Escala los tejados de los solares en construción de Gotham City, intentando evitar a la chica, quien ha sustituido su bazoka por un lanzador de misiles. ¿Qué pasará? Intenta esta peligrosa aventura si te atreves.
Ten cuidado, si te aficionas a saltar por los tejados la mujer -que pasa como un rayo- te atropellará. Lánzala el batarang y planea bajando hacia la plataforma desmoronada.
Salta hacia la plataforma, márchate, el hombre-explosión salta de nuevo hacia abajo.
Si quieres arriesgarte para conseguir la señal del murciélago prepárate para la lucha.
L3, Ruta 1-2
Echa un pequeño vistazo, ten cuidado con la mujer, no sabes por dónde puede aparecer.
Salta de ladrillo a ladrillo haciendo que Batty lanze su gancho con exactitud y le encontrarás cayendo a la Tierra.
Este personaje te tira una peligrosa cadena pero no es un problema serio. Salta justo a su nivel y envíale el batarang.
Manten los ojos bien abiertos porque puedes perder importantes cosas si no las recoges durante la caída.
L4, Route 1-1
Aquí es donde te encontrarás con el primer peligro serio. Al principio vigila los misiles que se dirigen a ti desde abajo (dispárales en cuanto los veas).
Balancéate entre las tuberías y después vete al tejado. Desde ese punto llegarás a la salidad con un buen salto.
Parece que en este punto las alcantarillas son más fáciles de recorrer. Hay una única dirección y no hay nuevos elementos salvo los misiles (esquívalos como puedas).

El agua te empuja hacia abajo, de modo que tendrás luchar contra la corriente o la catarata acabará contigo. Puedes quedarte encima de la cabeza del dragón, pero si andas sobre el agua cerca de él te puedes ver arrastrado hacia la cascada.



Tienes que tirarte sobre el demonio y balancearte hacia la tubería, por encima de la catarata, para ir a parar a la cabeza del demonio que hay al otro lado.

En esta zona no hay nada importante ni objetos de valor; lo único que encontrarás son enemigos (chicas lanza-bombas, por ejemplo, y otros tipos).

SUMARIO

NOMBRE DEL JUEGO: Batman Returns
TIEMPO PARA ACABARLO: 1 día
RÉCORD MÁS ALTO: 3,470,660
NÚMERO DE NIVELES: 5
DIFICULTAD: Media

Si crees que puedes batir los récords de SEGA XS en los juegos que aparecen en esta revista... ¿por qué no nos mandas el tuyo con una prueba de que lo has conseguido?

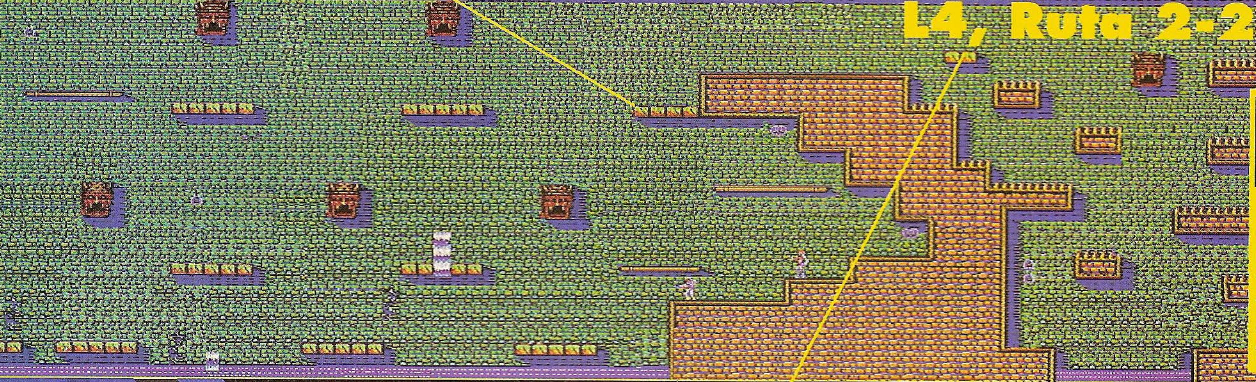
Espera a que el primer demonio escupa y entonces lanza tu garfio y balancéate hacia el segundo demonio... Así, uno tras otro, llegarás a un área segura.



Este nivel parece el más complicado de todo el juego. Mucho ojo con el agua del fondo porque Batman no puede nadar.
Además, hay demonios que lanzan agua a las plataformas (más o menos al centro), así que espera pacientemente al principio de éstas.

Cuando el demonio escupa agua, abandona la plataforma y ve a la siguiente, y así sucesivamente. En la última, sin embargo, utiliza la cuerda porque está muy alta.

Utiliza la cuerda para llegar a los ladrillos y después acórtala hasta que no puedas ir más arriba. Ahora mira a la izquierda y salta al tiempo que intentas llevar a Batman hacia la derecha. Con un poco de práctica conseguirás avanzar.





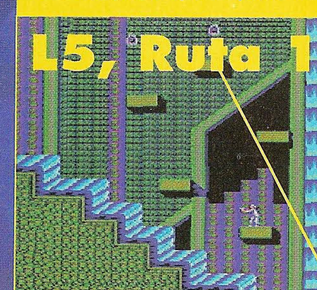
Parece que Catwoman quiere la revancha; usa la misma técnica anterior y la vencerás, pero esta vez vigila el tejado porque cae ácido que mata al instante.

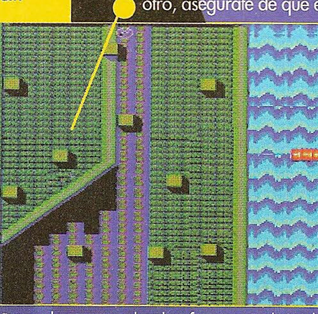
Baja saltando de izquierda a derecha, pero hazlo empujando con fuerza, porque si caes al agua tendrás que empezar de nuevo.

Las últimas pantallas son un perfecto "broche" para esta historia, ya que ponen a prueba todos los reflejos y la práctica de Batman, que deberá usar su gancho con precisión. Cuidado con el espacio que separa los barriles, no siempre es igual.

Los bloques son muy pequeños y es difícil mantener el equilibrio en ellos. Antes de saltar a otro, asegúrate de que estás bien apoyado.

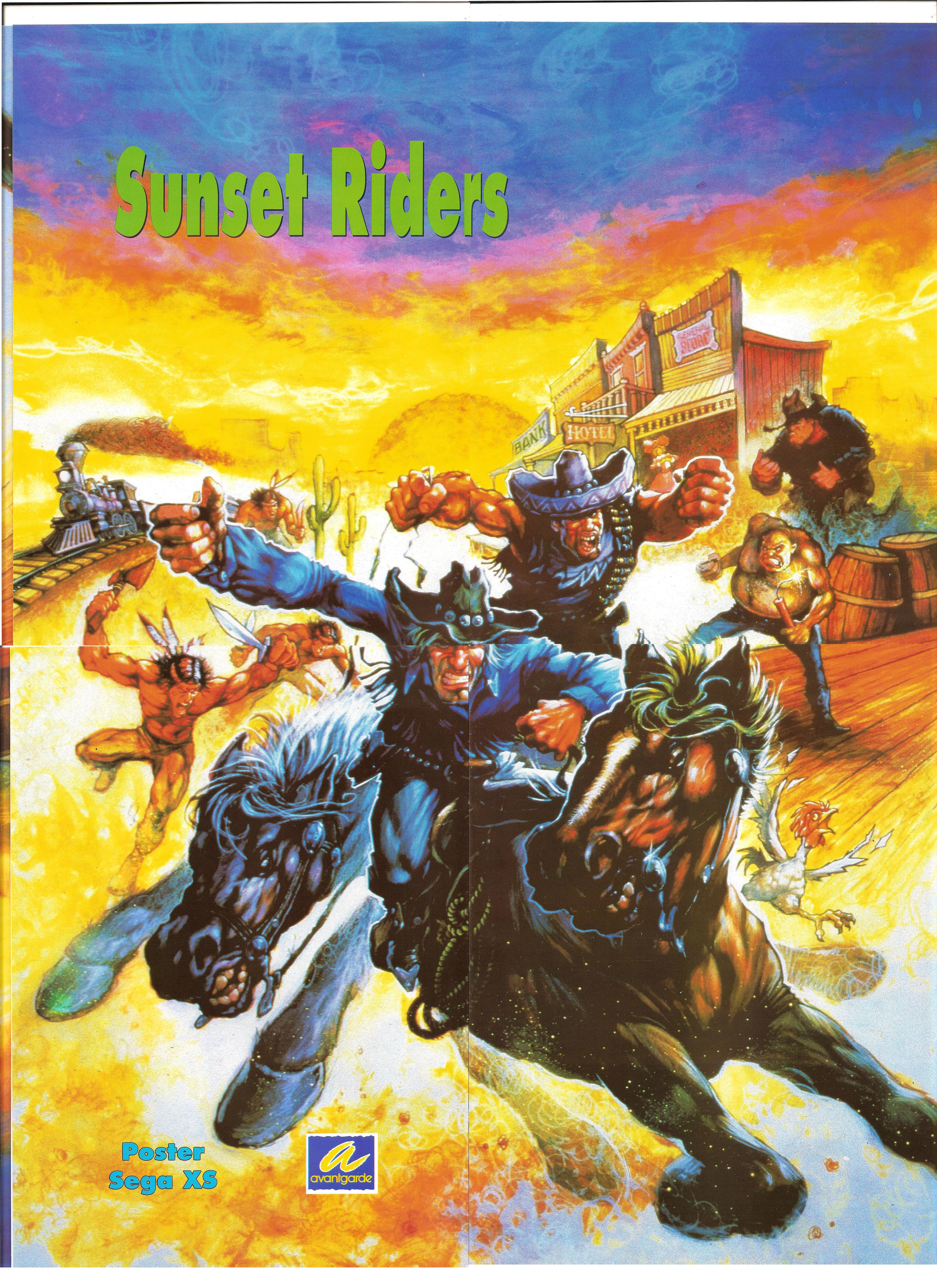
Pon especial cuidado en este área, hay un tipo con un lanzallamas que te complica las cosas.



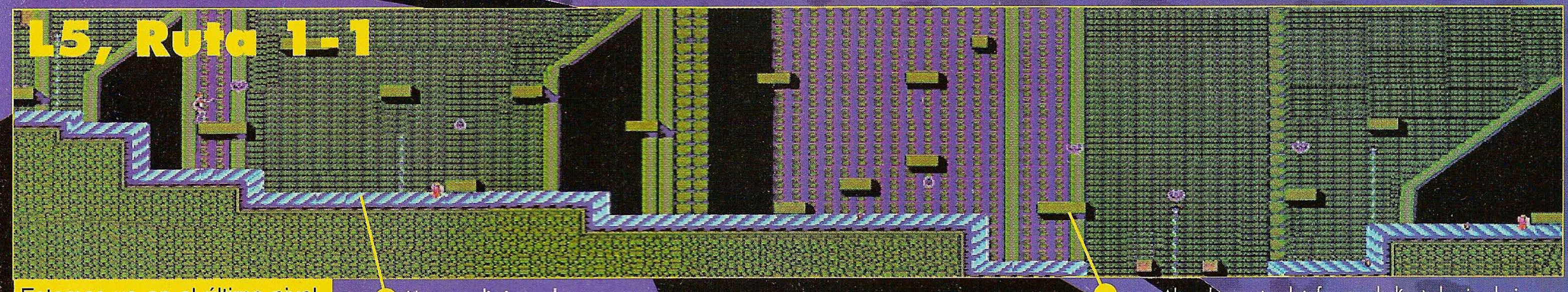


Procura pegarte a la parte alta de la cascada porque si te caes tendrás más oportunidades de aterrizar sobre una plataforma sólida.

Para alcanzar cada plataforma quédate al final y dispara el gancho hacia el barril. Súbete a él y salta a la plataforma superior.


Sunset Riders
BANK
HOTEL
Poster
Sega XS
avantgarde

L5, Ruta 1-1



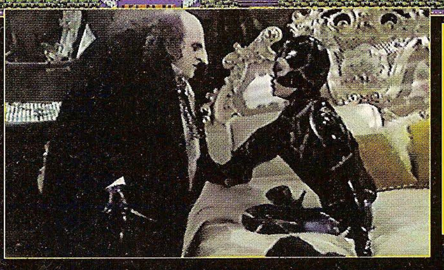
Estamos ya en el último nivel, pero no pienses que has acabado porque queda mucho por hacer.
Tienes que abrirte camino por entre los precipicios y hacer frente a muchos enemigos, como las muchachas que te amenazan con cuchillos...

Hay que eliminar a los centinelas que salen del agua cuando estén fuera del todo.

Abandona esta plataforma, deslízate hacia abajo y dispara. Después párate en la plataforma que hay a la izquierda, salta desde allí para coger la vida extra y ve a otra plataforma. Por último, salta y baja al agua.

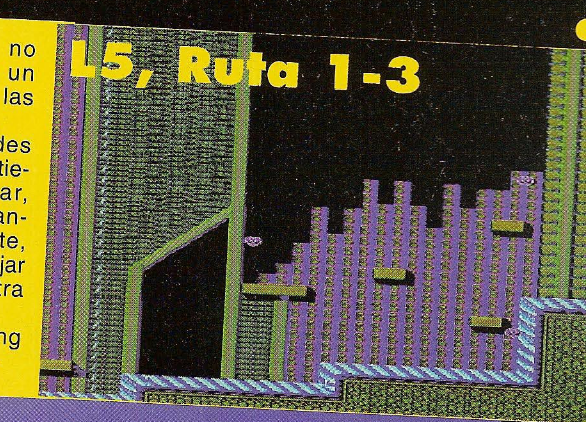
Las alcantarillas son peligrosas pero si controlas bien el tiempo podrás pasarlas sin muchos problemas. Las cataratas te dejan espacio para que te balancees, eso sí, si cronometras muy bien tus movimientos. De lo contrario, repetirás un buen trozo.

Intenta pasarte este tramo de una sola vez porque si fallas tendrás que hacer de nuevo un buen trecho (desde la zona de tierra firme).



Lanza el gancho al final de la plataforma, balancéate y luego disparas el gancho al barril. Súbete a él y salta hacia la superficie de la plataforma... Todo ello tiene que hacerse en un instante y sin vacilar, o el barril cambiará de posición y tú irás a parar al suelo.

L5, Ruta 1-2



Cuando pises las plataformas hazlo con firmeza para no caerte y tener que repetir todo el camino.

Dispara la cuerda hacia el barril que cae, luego balancéate y dispara de nuevo la cuerda hacia la plataforma. Avanza y salta al siguiente barril, y ahora salta sobre la mujer mientras disparas a su cabeza.

L5, Ruta 1-3

Esta ruta no es más que un puente entre las dos cataratas. No hay grandes peligros pero tienes que saltar, escalar y balancearte bastante, todo ello sin dejar de luchar contra los enemigos. Usa tu batarang como ya sabes.

Esta cascada parece infranqueable, pero puedes balancearte desde una plataforma y pasar a otra.

Salta y deslízate por el agua desde la plataforma.

Salta desde la plataforma y dispara tu garfio a la plataforma que hay arriba para balancearte de un lado al otro. Después lánzate a la plataforma que hay libre.

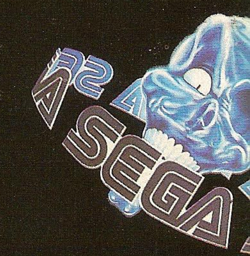






El Pingüino es más agresivo de lo que parece; al principio su aspecto es ridículo, pero tras su paraguas se esconden las granadas que te lanza. Esquívalas y dispara el garfio hacia tu enemigo cuando se aproxime al suelo. Después de un instante se marchará volando y regresará con arpones giratorios. Dispara a sus armas y luego dispárale a él. Al cabo de unos segundos se vuelve a ir y regresa con un lanza-misiles de alto alcance. Ahora dispara al "Pingüino" y cuando acabes con él tendrás la victoria en tus manos.





ras portátiles...*pero* no hay color

Mientras otras siguen "verdes" para la acción, la GAME GEAR te acompaña a un mundo de aventuras con... ¡Más de 4.000 colores! ¿Cómo lo ves?
Si estás loco por ella, ¡Salte con la tuya! Nunca lo has tenido tan fácil. La portátil más deseada y con más juegos, a un precio que es una provocación : ¡15.900 Ptas.! (I.V.A. incluido).
Tú y tu GAME GEAR ¡al fin juntos!. ¿Quién te lo va a impedir ahora? Además te la llevas con "COLUMNS". Un juego para habilidosos con más de ¡¡100 fases!! Y si te exiges lo máximo con la GAME GEAR descubre las nuevas configuraciones: "4 en 1" y "TV-Pack".¡Una jugada maestra!
GAME GEAR.
¡¡Por fin te sales con la tuya!!



SONIDO STEREO.
MAS DE 150 JUEGOS.
VARIEDAD DE PERIFERICOS



ALIEN 3

MASTER SYSTEM

"Recuerda que es sólo un juego..." Seguro que alguien ha tenido que decirte esta frase más de una vez. Pues ahora más que nunca debes recordarla, o de lo contrario creerás que realmente un alien ha invadido tu planeta y pensarás que tu consola se ha convertido en una máquina de realidad virtual. Los gráficos son muy realistas, el argumento es archiconocido y el desarrollo es bastante sencillo: plataformas, niveles, enemigos y prisioneros a los que rescatar. El único problema es el tiempo, que está limitado, pero con nuestros consejos y con los trucos que pronto publicaremos podrás terminar el juego y librarte de la pesadilla.



Nivel 1

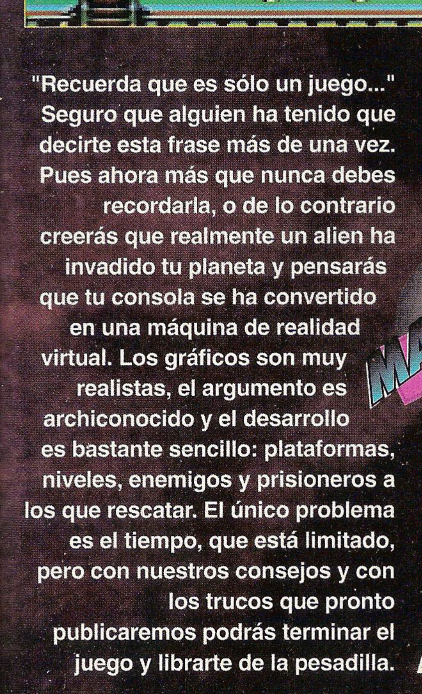
Cuando aparezcas en la primera pantalla, baja por la primera escalera y corre a la izquierda para recoger a los dos primeros prisioneros. Coge el ascensor hacia la plataforma, salta abajo a la derecha y dirígete a la puerta para llegar hasta los dos siguientes prisioneros. Cuélate en las tuberías de ventilación, vete arriba a la derecha, recoge a los dos últimos rehenes, regresa por donde has venido hasta la entrada de aire, ahora vuélvete a la derecha y hacia abajo hasta el vestuario y por último corre hacia la derecha para salir.

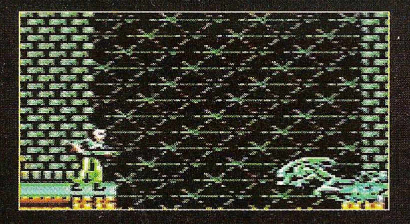
Nivel 2

Nada más empezar este nivel tienes que ir arriba, a la derecha, para coger al prisionero, y después a la izquierda hasta el final de la escalera. Sube al primer piso, vete a la derecha, luego arriba a la izquierda y hallarás más rehenes. Acto seguido, busca la superficie y corre hacia la derecha hasta que encuentres una escalera que te lleva abajo a una sala con algunos huevos de alien en plena gestación. Dispara a los huevos y a los guardianes que salen segundos más tarde (con la pistola) y libera al prisionero. Regresa ahora a la superficie y vuelve al lugar en el que estaban los dos últimos presos. Dirígete a la derecha y abajo (ahora mismo estás situado un nivel por encima de un alien que está esperándote), coge la segunda escalera que te lleva abajo, entra en el sistema de ventilación y camina a la derecha hasta encontrar a otro prisionero. Gatea hacia la izquierda, hacia abajo y luego a la derecha y llegarás a la salida.

Nivel 3

Date prisa en ir a la derecha, abajo y otra vez a la derecha; ahora sube, recoge a los tres prisioneros, da la vuelta, vete abajo, a la izquierda y abajo dos veces. Salta desde la escalera y recogerás a tres cautivos más. Arrástrate por las toberas de aire hasta llegar a la salida en la que encontrarás una escalera que te lleva hasta dos prisioneros más. Vuelve a los conductos de aire, sube al ascensor y quédate en él hasta que hayas rescatado al rehén que hay en lo alto. Después salta fuera, recoge al otro rehén, sube de nuevo al ascensor y salta a la plataforma. Ahora vete a las tuberías de ventilación y baja a través de ellas a gatas. Cuando encuentres la salida dirígete al lado opuesto; encontrarás al último prisionero y podrás regresar y salir.



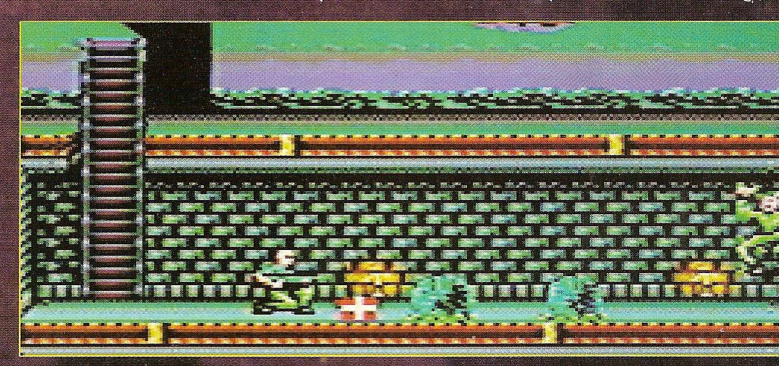


El guardián Alien

No es un enemigo difícil, lo único que debes hacer es acercarte mucho a la madre y golpearla sin parar (cuanto más cerca estés antes acabarás con ella, porque se dedica a dar botes intentando saltar sobre ti). Si mantienes el dedo sobre el gatillo, cada vez que baje al suelo se encontrará con tus disparos... al cabo de poco tiempo morirá y estallará.

Nivel 4

Para encontrar la ruta más rápida lo mejor será echar un vistazo a nuestro mapa, cortesía de nuestro equipo de aniquilaciones alienígenas.



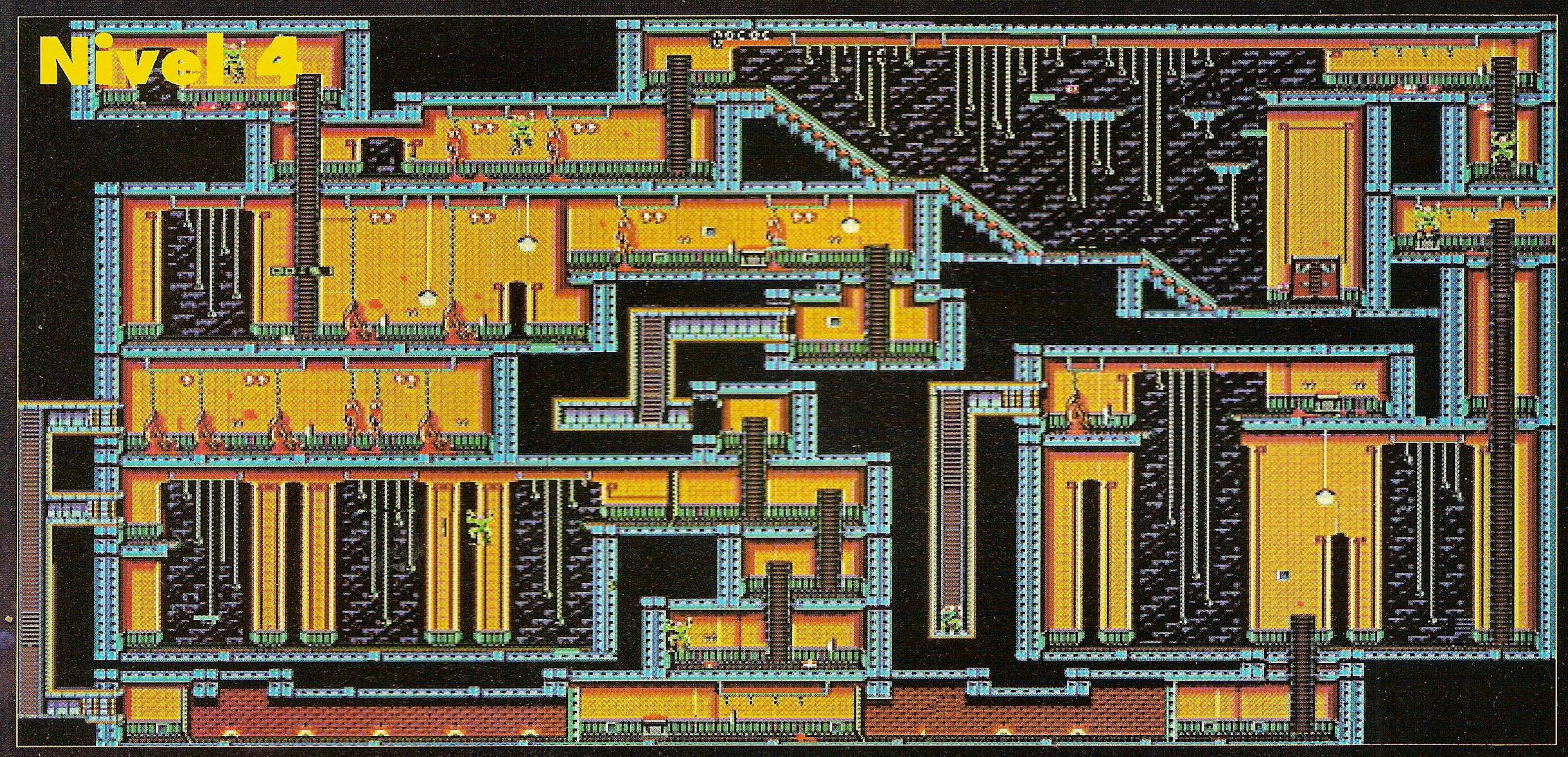
Nivel 5

Sigue defrente y baja en el ascensor un nivel, luego ve a la izquierda y baja a la izquierda para recoger a dos prisioneros. Vuelve a subir por la escalera, vete a la izquierda y luego baja otro nivel para recoger otro prisionero. Ahora sube en el ascensor, vete a la izquierda y al final encontrarás un ascensor que te llevará hacia abajo hasta el final. Corre a la derecha y rescatarás a otro rehén, inmediatamente sube por la escalera, gira a la derecha y salva a otro compañero.

Coge un ascensor para subir arriba, gira a la derecha y con el siguiente ascensor baja de nuevo. Acaba con los aliens que te impiden ir hacia la izquierda y coge la escalera que te lleva abajo. Corre a las toberas de aire y atraviésalas agachada hasta llegar a la salida (cuidado con el alien). Lo mejor es que corras disparando con el lanzallamas, ya que los aliens atacan a Ripley desde el tejado.

Nivel 6

Apresúrate, vete a la derecha y baja por la escalera para rescatar a otro rehén. Sube por la escalera, dirígete a la derecha y salta hacia la plataforma de abajo. Usa otra vez la escalera para recoger al prisionero que hay abajo. Sube "volando" la escalera, frena e inmediatamente tírate a la derecha. Coge el ascensor, sube en él, salta de una plataforma a otra y rescata un prisionero. Después, vete a la izquierda y salta al suelo antes de ir hacia la derecha (cuidado con lo que haces con tus armas porque los barriles verdes explotan).



Baja por la escalera, libera a un preso, corre hacia la otra escalera y baja hasta el final. Al llegar ahí gira a la derecha, recoge al prisionero, gira a la izquierda y salva a otro y vuelve a ir a la derecha. Sube por la escalera y luego coge la escalera de la izquierda para volver a subir. A la derecha encuentras otra escalera que te lleva a abajo; con ella llegarás al ascensor que te permitirá salvar a otro prisionero.

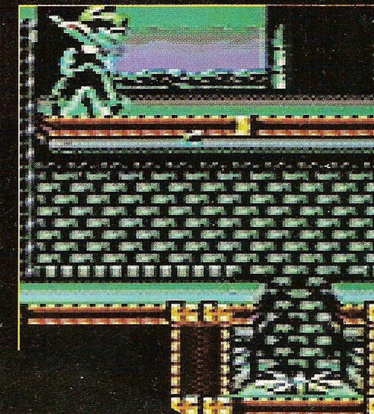
Arrástrate a través de los conductos de ventilación sin dejar de vigilar a un lado y a otro porque los aliens saltan hacia ti. Lanza una granada al que te está esperando y sigue gateando hasta que encuentres al prisionero. Coge el ascensor de la izquierda y baja por la escalera, ahí hay otro prisionero. Sube de nuevo por la escalera y por el ascensor, vete a la derecha, baja los escalones, libera al preso, vuelve a subir los escalones, toma de nuevo el ascensor hasta el nivel superior, luego gira a la derecha, baja de nuevo por la escalera y vete a la derecha. ¡Ya eres libre!

El guardián Alien

Cuando la madre salta a la plataforma que hay sobre tu cabeza, corre al otro lado de la pantalla esquivando los proyectiles, así no te alcanzará. Dispárala sin piedad hasta que termines con ella. Ten mucho cuidado con todo lo que salga de su boca.

Nivel 7

Sube por la escalera, rescata al primer prisionero, baja un nivel, vete a la derecha y coge la escalera hacia arriba. Vete nuevamente a la derecha y otra vez por la escalera para arriba para llevar a cabo el segundo rescate. Ahora baja, recoge a dos prisioneros más y sube por la escalera a un nivel. Baja por la otra escalera, rescata al prisionero antes de ir a la otra escalera que, como es habitual, te llevará a otro prisionero. Ahora baja por la escalera hacia abajo, toma el ascensor para seguir bajando y a la izquierda encontrarás otro prisionero. Luego vete a la derecha, abajo por la escalera, otra vez a la derecha, y hasta arriba del todo por la siguiente escalera. Cuando salves a ese pri-







sionero vuelve a bajar por la escalera y métete en el ascensor para después ir a la derecha donde te esperan un puñado de aliens (vigila el techo).

Nivel 8

Baja rápidamente por la escalera, vete a la derecha (ojo con los aliens que se arrastran) y sube por la siguiente escalera. Ahora tienes que ir a la derecha, bajar las dos siguientes escaleras, recoger un prisionero, ir a la izquierda, bajar un nivel, destruir los huevos de alien y salvar al rehén. Encamínate a la izquierda, salta desde la plataforma y cárgate con el lanzallamas a todos los aliens que están con el prisionero.

Sube por el ascensor, vete a la derecha y otra vez arriba en el próximo ascensor para salvar a otro infeliz. Vuelve a bajar en el mismo ascensor, corre a la izquierda, salta para esquivar el agujero y baja por la escalera.

Después de recoger a otro preso y destruir los huevos, sube por la siguiente escalera, vuelve a disparar a los huevos y salva a otro prisionero más. Sube por la escalera y por el ascensor para llegar a otro preso, vuelve a bajar en el ascensor y por la escalera, gira a la derecha y salta dentro del ascensor o de la jaula. Deja que te lleve hasta arriba del todo y entonces sube por las escaleras hasta alcanzar el nivel más alto.

Nivel 9

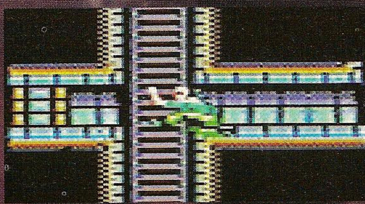
Salta hacia abajo, esquiva el agujero, recoge al primer prisionero, baja tres escaleras, mata al alien, vete abajo y por la escalera de la derecha llegarás abajo donde hay otra jaula con un prisionero, mata al alien, sube por el ascensor y baja por la siguiente escalera, ahora vete a la derecha y sube por la escalera para recoger a otra víctima. Tras matar al alien, salta al suelo, salva al rehén y lucha contra el alien. Sube de nuevo por la escalera y vete a la izquierda sin perder de vista el suelo porque hay agujeros realmente preligrosos. Sube por la escalera, vete a la derecha y otra vez para arriba en la siguiente escalera. Luego a la izquierda y arriba con el ascensor; ahora a la derecha, abajo por la escalera, salta con impulso a la derecha, sube la escalera, recoge al preso, baja por ella otra vez, coge el ascensor hacia abajo y la escalera te llevará a otro prisionero. Baja por la escalera, sube en el ascensor y vuelve a subir en el siguiente ascensor. Por último, coge la escalera hacia abajo, baja también con el ascensor y llegarás a la salida.

Nivel 10

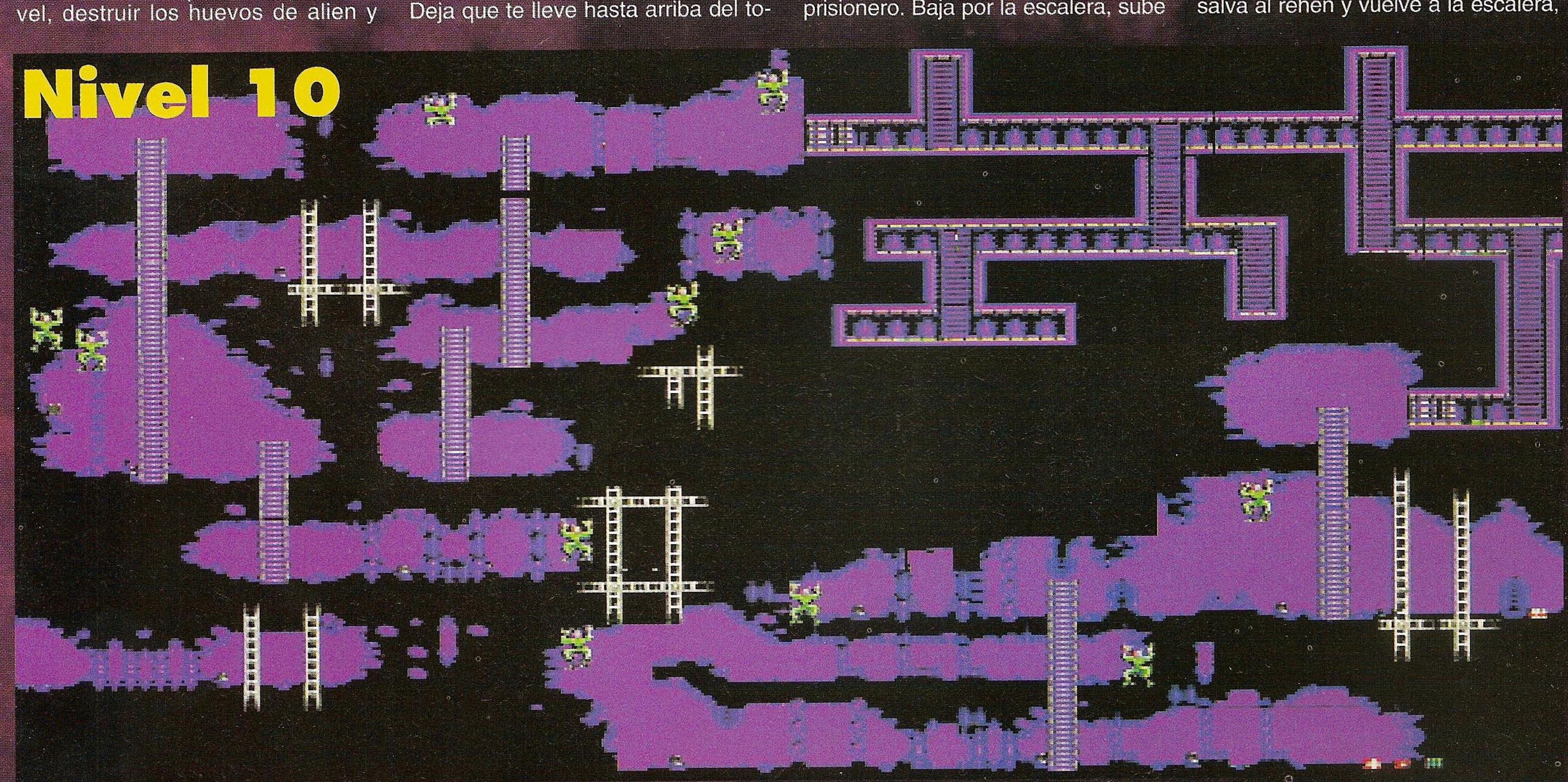
En lugar de marearte con tanto sube-baja-izquierda-derecha te ofrecemos un estupendo mapa con el que te podrás guiar tú mismo.

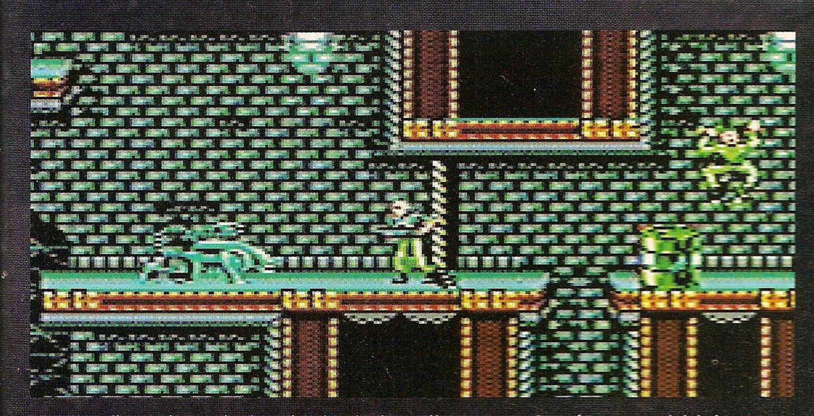
Nivel 11

Bien armado y con el firme deseo de eliminar cualquier bicho que se mueva baja por la primera escalera, recoge a dos prisioneros, vuelve a bajar por la siguiente escalera, libera a otro prisionero, baja por la escalera hasta el final y rescata a uno más antes de subir de nuevo por la escalera. Encamínate a la derecha, baja por la siguiente escalera, recoge a



tres presos, y a la izquierda salva a otro. Date la vuelta, sube por la escalera, vete otra vez a la derecha, y sube por la escalera para salvar a otro compañero. Baja por la escalera, gira a la derecha, salva al prisionero, gira a la izquierda, recoge a otro preso, salta abajo y ve a la derecha hasta el final en donde otro hombre está atrapado. Si subes por la escalera liberarás a otro más y podrás subir por la siguiente escalera para rescatar a otro. Subir hasta el siguiente nivel, corre a la izquierda, salva al rehén y vuelve a la escalera,





vete arriba, gira a la izquierda, baja por la siguiente escalera, salva a otro prisionero y vete a la izquierda hasta el final. Vuelve a bajar y a la izquierda tienes a otro compañero. Baja al último nivel, camina a la derecha y la última escalera te llevará a un nivel superior. A la derecha está la libertad.

Nivel 12

A estas alturas debes tener ya los nervios a flor de piel, así que date prisa en bajar por la primera escalera y recoger al prisionero que hay a la izquierda.

Hay otro más a la derecha, sálvalo, gira a la izquierda, sube por la escalera, rescata a dos hombres, baja tres escaleras para llegar hasta tres presos, luego vete a la derecha, recoge a otros tres y gira a la izquierda para ir a la escalera. Sube por ella, rescata a un rehén, vete hasta el extremo inferior-derecho del mapa y ves subiendo hasta que llegues al último prisionero, ahora vete a la otra punta del mapa (a la izquierda), baja y métete en el sistema de ventilación.

La reina Alien

Esto es un poco más difícil pero si controlas bien el tiempo y eres valiente acabarás con el bicho muy pronto. Simplemente baja un nivel y calcula tus disparos del lanzagranadas de forma que cada uno de ellos dé al alien, mucho cuidado con los proyectiles que salen de su boca, aunque es inevitable que alguno de ellos te alcance.





Nivel 13

Empieza por ir a la derecha, saltar por encima del agujero, seguir corriendo y bajar por la escalera. Después de dirigirte a la izquierda llevarás a cabo el primer rescate, irás a la derecha hasta el final y harás un segundo salvamente. Baja al suelo y a lo lejos, a la izquierda, monta en el ascensor. Según subes recoge un prisionero y sal del ascensor cuando llegues arriba del todo, pero mucho cuidado porque justo en el borde hay un alien lanzando bombas, lo mejor que puedes hacer es saltar tan rápido y tan lejos como puedas. Cuando hayas acabado con el alien gira a la derecha, recoge al prisionero, sube por la escalera, vete arriba por la escalera de la izquierda, coge a otro preso y por último, camina hacia la derecha, salta dentro del ascensor (para que se mueva agáchate en el hueco y luego para que suba pulsa arriba). Cuando llegues arriba del todo cuélate en los conductos del aire y llegarás a la salida.

Nivel 14

Baja con el ascensor hasta el primer nivel para recoger a un par de compañeros. Vuelve al primer piso, vete a la derecha (cuidado con el alien escondido en el suelo), métete en el ascensor y vete a la izquierda. Después vete al nivel superior, gira a la derecha, recoge a dos prisioneros, sigue hacia la derecha hasta el final y salta hasta abajo. Para salvar al rehén que hay debajo de ti haz que Ripley se deslice, perderás un poco de energía pero es un método seguro. Salta hacia abajo, recoge a un preso y luego baja por la escalera para salvar a otro. Corre a la izquierda y usa el agujero para llegar hasta el ascensor, luego baja al primer nivel, sube por la escalera, ve a la izquierda y libera a tres prisioneros. Vuelve al nivel del suelo, métete entre los dos hornos y entra en las toberas de aire de la izquierda.

Nivel 15

Cansado ¿verdad?, pues ya queda menos. Ahora sólo tienes que arrastrarte por el suelo, disparar unas cuantas ráfagas (así liquidas al alien que está escondido), cambiar el arma por el lanzallamas y convertir en cenizas a todos los aliens que han aparecido.

El resto será subir por la escalera, rescatar al preso, ir al ascensor, bajar, saltar a la plataforma donde hay un compañero, echarle una mano, saltar abajo, ayudar a otro, subir por la escalera, e ir a la izquierda para salvar a otro más.

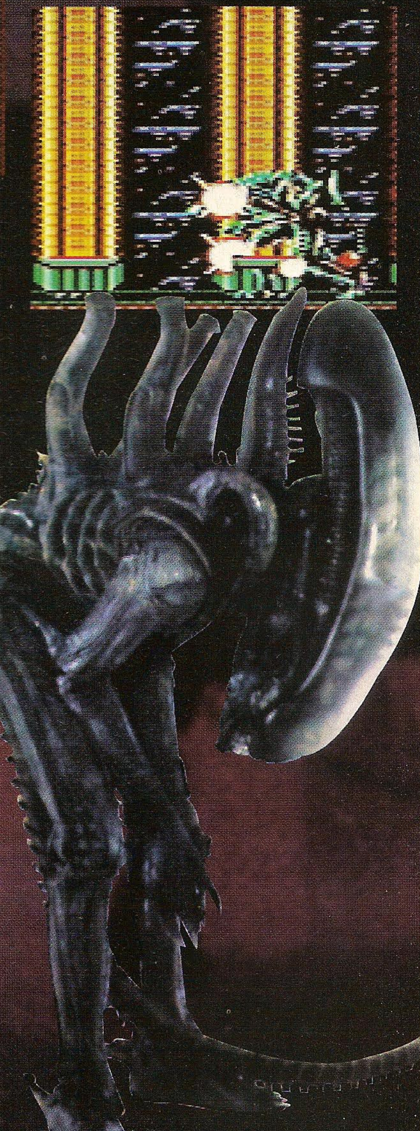
Vete por la izquierda hasta el final, baja al nivel del suelo, coge el ascensor y baja para ir a la esquina izquierda, sube por la escalera, atraviesa el hueco y déjate caer en el horno. Tírate a la plataforma que hay más abajo, salva a un rehén, sube a la plataforma que hay encima del horno y salta de plataforma en plataforma. Parece fácil, pero no te confíes porque tienes que hacer que Ripley se acerque mucho a los bordes de la plataforma para salvar al preso y debes asegurarte de que no se caerá. Cuando hayas rescatado a todos los hombres corre hacia la libertad.

Ultimo guardián

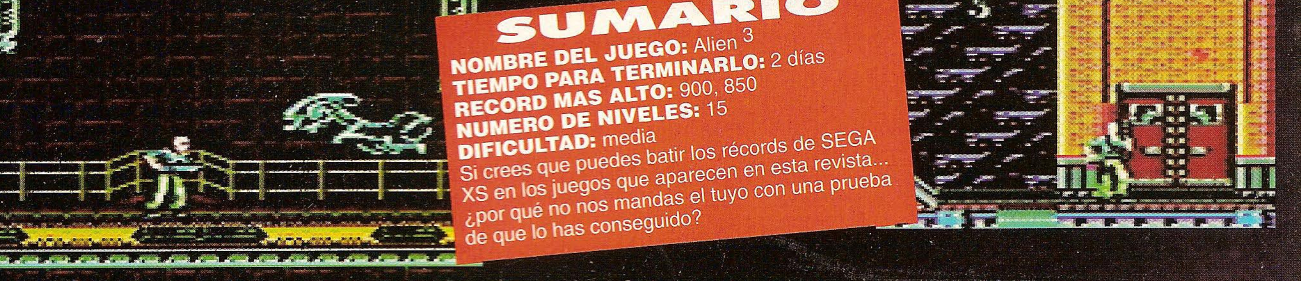
Estamos llegando al final de este estupendo juego para Master System y si has llegado hasta aquí sin pokear el juego, te merece la pena llegar hasta el final ¿no? Lo malo es que ahora te enfrentas a un bicho bastante más alto, fuerte y agresivo que tú. Para matar a este bicho llamado "Madre" tendrás que seguir a la reina cuando da vueltas por la sala intentado aplastarte con su inmenso peso. No es fácil pero lo conseguirás si estás constantemente alerta y usas convenientemente tus armas. Lo peor es que hacerlo al primer intento porque la munición se acaba y no hay forma de encontrar más. Prepárate para un final de juego muy decepcionante. Ripley salva al mundo y escapa sin un rasguño.

ALGUNOS CONSEJOS

Aquí tienes unos cuantos consejos de índole general que te servirán de ayuda a lo largo de todo el juego.



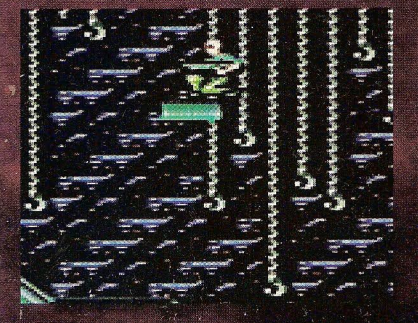




SUMARIO

NOMBRE DEL JUEGO: Alien 3
TIEMPO PARA TERMINARLO: 2 días
RECORD MAS ALTO: 900, 850
NUMERO DE NIVELES: 15
DIFICULTAD: media
Si crees que puedes batir los récords de SEGA XS en los juegos que aparecen en esta revista... ¿por qué no nos mandas el tuyo con una prueba de que lo has conseguido?

Para hacer que los ascensores se muevan quédate frente al panel de control que hay cerca del ascenso y pulsa arriba en el mando. En algunos ascensores tendrás que pulsar arriba y abajo para controlarlos (incluso en ciertos ascensores horizontales).
Utiliza la pistola para destruir a los huevos y las crías de alien y el lanzallamas contra los aliens adultos. Si hay un alien lejos o encima de una escalera que impide que avances utiliza los disparos explosivos para tener una eficacia total. Ten en cuenta que el lanzallamas es lo mejor contra los aliens, así que lleva seleccionada este arma todo el tiempo para evitar los ataques sorpresa de los enemigos.



Si un bicho te bloquea haz que Ripley se mueva a izquierda y derecha para que el monstruo salga disparado. Los conductos de ventilación no son siempre un camino muy fácil, pero son suficientemente anchos para que Ripley pueda atravesarlos y llegar a donde quiera, lo malo es que no hay forma de ver a los aliens con antelación, así que usa el detector de aliens que aunque no es muy exacto al menos es mejor que nada.
La velocidad es esencial en este juego ya que tienes el tiempo contado, pero lo más importante es terminar el nivel, así que tómate el tiempo necesario para acabar con los aliens que salen de las paredes antes de que acaben ellos contigo. Debes correr casi todo el tiempo, pero ir más despacio en los pasajes peligrosos. Algunos de los niveles son muy sencillos porque sólo puedes ir en una dirección, pero en otros puedes dar vueltas y más vueltas sin encontrar a uno o dos prisioneros que faltan. Para evitar perder el tiempo intenta coger el camino más alejado del punto en que estás.
Aunque estés cerca de una salida, si no has recogido a todos los prisioneros olvídate de ella y vete a la otra punta si es necesario para salvar cuanto antes a todos los presos.
A veces rescatar a un preso significa perder munición o tiempo, pero la prioridad es salvar a todos y evitar los encuentros con los aliens que a menudo le cierra el paso a Ripley por todas partes. El lanzallamas, tus reflejos y tu velociadad serán tus mejores armas.

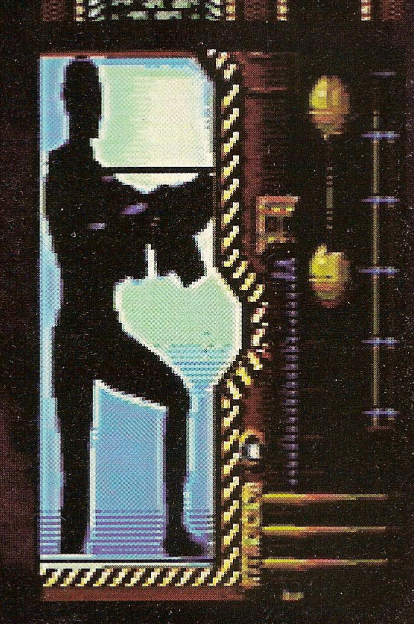




ØØC424Ø3
Vidas infinitas

ØØC42764
Munición infinita

ØØC46A64
Energía infinita



CONECTA CON LOS VIDEO-JUEGOS A TU COMODIDAD ECONOMICA

TODA UNA COMBINACION DE OPCIONES

***Adquirir juegos nuevos *Vender tus juegos *Comprar juegos usados *Cambiar tus juegos por otros usados abonando la diferencia *Adquirir juegos nuevos con la venta de tus juegos usados.**

RENT-A-GAME

C/ Dr. Esquerdo, 105 - 28007 MADRID - Tel. (91) 669 74 10

CAMBIAR - VENDER - COMPRAR

MEGADRIVE

TITULO	NUEVO	COM.	VENTA
ALEX KID IN ENCHANTED CASTLE	5490	1645	2800
ALISIA DRAGON	6400	1920	3265
ALTERED BEAST	5840	2255	3835
AMERICAN GLADIATORS	7956	2385	4060
ANOTHER WORLD	7956	2385	4060
ARCH RIVALS	5850	1750	2985
ARIEL LITTLE MERMAID	6400	1920	3265
ARROW FLASH	5850	1750	2985
ATOMIC ROBO KID	7956	2385	4060
BATMAN RETURNS	6400	1920	3265
BATMAN REVENGE JOCKER	7290	2185	....
BATTLE SQUADRON	7325	2195	3735
BONANZA BROTHERS	5945	1785	3035
BULLS VS. BLAZERS	7956	2385	4060
CAPITAN AMERICA	7956	2385	4060
CARMEN SAN DIEGO	6948	2080	3545
CASTLE OF ILUSION	7513	2250	3835
CHESTER CHEETAM	8680	2600	4430
CHUCK ROCK	7956	2385	4060
COOL SPOT	7956	2385	....
CRUE BALL	6948	2085	3545
DAVID ROBINSON'S	6100	1830	3120
DE CAP ATTACK	6400	1920	3265
DESERT STRIKE	7513	2255	3835
DOUBLE DRAGON'S	7956	2385	....
DRAGON FURY	8390	2515	4280
DUNGEONS & DRAGONS	6578	1970	3355
ECO THE DULPHIN	6400	1920	3548
EL VIENTO	6190	1855	3155
ELEMENTAL MASTER	7590	2275	3870
EMPIERE OF STEEL	7817	2345	3990
EUROPEAN CLUB SOCCER	7190	2155	3665
EVANDER HOLYFIELD BOXING	6345	1900	3235
EX-MUTANTS	6400	1920	3265
F22 - INTERCEPTOR	6900	2070	3930
FATAL FURY	8390	2515	....
FERRARI GRAND PRIX CHALLEN	5485	1645	2745
FLASHBACK	8600	2580	....
FLINSTONES	7956	2385	....
FORGOTTEN WORLDS	5485	1645	2745
G-LOC	4190	1255	2145
GALAXY FORCE II	6513	1950	3325
GHOSBUSTER	5840	1755	2980
GHOULS'N GHOST	6900	2070	3930
GOLDEN AXE	5900	1800	3190
GOLDEN AXE 2	6900	2070	3930
GOLDEN AXE 3	7515	2250	....
GREAT WALDO SEARCH	6513	1950	3325
GREEN DOG	5850	1750	2985
HELL FIRE	6190	1855	3155
HERZOG ZWET	6513	1950	3325
HOME ALONE	6400	1920	3265
HUMANS	8100	2430	4135
INDIANA JONES CRUSADE	7513	2250	3835
JAMES BOND 007	7100	2130	....
JAMES POND II	6515	1950	3325
JOE MONTANA II	5900	1800	3190
JOSE MONTANA'93	6985	2095	3565
JOHN MADDEN'92	5900	1800	3190
JOHN MADDEN'93	6400	1920	3265
JORDAN VS. BIRD	6078	1820	3100
JUNGLE STRIKE	9500	2850	....
KAGEKI	6078	1820	3100
KID CHAMALEON	6190	1855	3155
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	5850	1750	2985
LEGEND OF GALAHAD	6190	1855	3155
LHX ATTACK CHOPPER	6948	2085	3545
LOTUS TURBO CHALLENGER	6400	1920	3265
M-1 ABRAMS BATTLE TANK	6513	1955	3325
MARBLE MADNES	7170	2120	3610
MEGAGAMES I (3 EN 1)	....	3090	4890
MERCS	5485	1645	2795
MOONWALKER	5900	1200	2990
MS PAC MAN	7513	2250	3835
MUHAMMAD ALI BOXING	7956	2385	....
MUTANT LEAGUE SOCCER	7956	2385	4060
MYSTIC DEFENDER	6400	1920	3265
NHLPA HOCKEY'93	6948	2080	3545
OUT OF THIS WORLD	7956	2385	4060
OUT RUN	4190	1255	2145
P.G.A. GOLF 2	6948	2085	3545
PHANTASY STAR III	7956	2385	4060
PHELIOS	7290	2185	3715
POWER MONGER	7513	2255	3835
PREDATOR II	6400	1920	3265
QUACKSHOT	7515	2250	3835
RAIDEN TRAD	7956	2385	4055
RASTAN SAGA II	5900	1800	3190
RBI BASEBALL 3	7513	2250	3835
RBI BASEBALL 4	7513	2250	3835
REVENGE OF SHINOBI	4190	1255	2145
RINGS OF POWER	6890	2065	3515
RISKY WOODS	6400	1920	3265
ROAD RASH 2	6400	1920	3548
ROLLING THUNDER 2	7955	2385	4060
ROLO TO THE RESCUE	6513	1955	3325
SHADOW OF THE BEAST	7190	2155	3665
SHADOW OF THE BEAST 2	6400	1920	3265
SHINING IN THE DARKNESS	6495	2085	3560
SIDE POCKET	6190	1855	3155
SONIC 2	6590	1075	3695
'SONIC THE HEDOGHOG	6513	935	1980
SPACE HARRIER II	4190	1255	2145
SPIDERMAN	5900	1800	3190
SPLATTER HOUSE	6186	1855	3155
STEEl TALONS	6400	1920	3265
STREET OF RAGE	5990	1790	3090
STREET OF RAGE 2	6400	1920	3265
STRIDER	7956	2385	4060
SUPER HANG ON	4190	1255	2145
SUPER SMASH T.V.	6190	1855	315
SUPER THUNDER BLADE	6513	1955	3325
SUPERMAN	7900	2370	....
TALESPIN	6400	1920	3265
TASK FORCE HARRIER	6513	1955	3325
TAZMANIA	6186	1855	3155
TEAM USA BASKETBALL	7513	2250	3835
TERMINATOR	6700	2010	3420
TERMINATOR 2	7590	2275	3870
THE AQUATIC GAMES	7956	2385	4060
THE SIMPSONS VS. MUTANTS	5850	1750	2985
THUNDER FORCE III	6590	1975	3750
THUNDER FORCE IV	6900	2070	3930
TINY TOONS	6400	1920	....
TONY LARUSSA BASEBALL	7956	2385	4060
TURBO OUT RUN	5850	1750	2985
TWINKLE TALE	5450	1635	2800
UNIVERSAL SOLDIER	6513	1950	3325
VALIS III	7290	2185	3715
WHERE IN TIME CARMEN S.D.	7956	2385	4055
WHIP RUSH	6890	2065	3515
WONDER BOY 3	6400	1920	3265
WORLD CHAMP SOCCER	7690	2305	3925
WORLD CUP SOCCER	7190	2155	3665
WORLD OF ILUSION	7513	2250	3835
WORLD TROPHY SOCCER	8100	2430	4135
WWF WRESTLEMANIA	6400	1920	3265

GAME GEAR

TITULO	NUEVO	COM.	VENTA
ALIENS 3	4490	1345	2290
AX BATTLER	3900	1170	1989
BART SIMPSON VS. MUTANTS	4595	1375	2345
BATTER UP	3900	1170	1989
CHAKAN	4490	1345	2290
CHESSMASTER	3900	1170	1989
CHUCK ROCK	4490	1345	2290
CLUTCH HITTER	4490	1345	2290
CRYSTAL WARRIORS	3900	1170	1989
DEVILISH	4190	1255	2140
DONALD DUCK	4595	1375	2345
DRAGON CRYSTAL	3900	1170	1989
EVANDER HOLYFIELD BOX.	4690	1405	2395
FANTASY ZONE	3900	1170	1989
FOREMAN,S KO BOXING	4595	1375	2345
G-LOCK	4390	1315	2240
HALLEY WARS	3900	1170	1989
HUMANS	4595	1375	2345
INDIANA JONES	4490	1345	2290
JUNCTION	3900	1170	1989
KRUSTY'S FUN HOUSE	4595	1375	2345
LA SIRENITA	4490	1345	2290
LAND OF ILUSION	4595	1375	2345
LEMMINGS	4490	1345	2290
NINJA GAIDEN	3900	1170	1989
OLYMPIC GOLD	4490	1345	2290
OUT RUN	4490	1345	2290
OUT RUN EUROPA	4590	1375	2340
PENGO	3900	1170	1989
POPILS	3900	1170	1989
PREDATOR 2	4690	1405	2395
PRINCE OF PERSIA	4490	1345	2290
PSYCHIC WORLD	3900	1170	1989
PUT AND PUTTER	3900	1170	1989
RC GRAND PRINX	4595	1375	2345
SHINOBI 2	4490	1345	2290
SLIDER	4190	1255	2140
SONIC	4190	1255	2140
SONIC 2	4595	1375	2345
SPACE HARRIER	3390	1015	1730
SPIDERMAN	3900	1170	1989
STREET OF RAGE	4490	1345	2290
SUPER KICK OFF	4690	1405	2390
SUPER MONACO G.P.	4490	1345	2290
SUPER OFF ROAD	4490	1345	2290
SUPER SMASH T.V.	3900	1170	1989
TALESPIN	4690	1400	2390
TAZMANIA	4490	1345	2290
THE TERMINATOR	4490	1345	2290
WONDERBOY	3900	1170	1989
WONDERBOY 2	4490	1345	2290
WOODY POP	3900	1170	1989
WORLD CLASS GOLF	3900	1170	1989

MASTER SYSTEM

TITULO	NUEVO	COM.	VENTA
ACTION FIGHTER	2760	900	1800
AERIAL ASSAULT	....	950	1800
AFTER BURNER	2990	900	1810
AIR RESCUE	3570	980	1890
ALIEN 3	3800	1100	2850
ASSAULT CITY	2750	955	1890
ASTERIX	4375	1645	3125
BANK PANIC	2590	945	1890
BATTLE OUT RUN	2695	985	1975
BONANZA BROS	3520	990	2010
CALIFORNIA GAMES	3490	1120	2390
CASTLE OF ILUSION	4375	1645	3125
CHAMPION OF EUROPE	3680	1010	2190
CHASE H.Q.	....	920	1860
CHUCK ROCK	3980	1380	2475
CYBER SHINOBI	2790	990	1995
CYBOR HUNTER	....	900	1800
DANAN JUNGLE FIGHTER	....	1445	2745
DICK TRACY	3370	990	1900
DONALD DUCK	4375	1645	3125
DYNAMITE DUKE	....	1100	2475
E-SWAT	2850	900	1800
FLINTSTONES	3670	1120	2230
FORGOTTEN WORLD	2790	975	1900
GAIND GROUND	....	975	1900
GALAXY FORCE	....	900	1800
GAUNLET	3700	1120	2450
GHOSBUSTER	....	980	1970
GOLDEN AXE	3390	1120	2150
IMPOSSIBLE MISSION	3740	1190	2380
INDIANA JONES	3800	1100	2745
KLAX	3570	990	1950
LASER GHOST	3280	1030	2120
MASTER OF DARKNESS	3710	1500	2390
MERCS	....	1100	2470
MOONWALKER	....	1120	2670
NINJA	2690	890	1780
NINJA GAIDEN	3590	1060	2120
OLYMPIC GOLD	3720	1070	2230
OPERATION WOLF	3190	945	1990
OUT RUN	2850	900	1800
PAC MANIA	....	930	1860
PARLOUR GAMES	....	900	1800
PREDATOR 2	3190	1120	2190
PRO WRESTLING	3240	1050	2390
PRO WRESTLING	2490	800	1600
PSYCHIC WORLD	3470	1010	2100
R.C. GRAND PRIX	....	930	1860
RAINBOW ISLAND	3690	1480	2370
RAMBO III	....	1190	2380
RENEGADE	3790	1480	2480
RESCUE MISSION	2760	990	1900
SAGAIA	....	900	1800
SCRAMBLE SPIRITS	2590	995	1985
SEGA CHESS	2480	900	1870
SHANGHAI	2760	970	1890
SHINOBI	2790	960	1915
SHOOTING GALLERY	2690	980	1970
SIMPSONS	3580	995	1950
SONIC	....	1245	2365
SONIC II	....	1600	3040
SPACE GUN	3680	980	1980
SPECIAL CRIMINAL INVEST.	3680	990	1990
SPIDERMAN	3680	980	1960
STRIDER	3580	995	1990
SUPER KICK OFF	3900	1300	2595
SUPER MONACO G.P.	2695	990	1980
TENNIS ACE	2790	960	1970
TERMINATOR	3190	1120	2190
THE CYBER SHINOBI	2850	910	1830
THUNDER BLADE	2845	925	1810
TOM & JERRY	....	980	1990
WANTED	2680	990	1900
WIMBLEDON	3280	1100	2380
WONDERBOY III	....	1210	2190
WORLD CUP ITALIA'90	....	1245	2365

SUPER NINTENDO

TITULO	NUEVO	COM.	VENTA
ACT RISER	7890	2365	....
AXELAY	8490	2545	4330
BATMAN RETURNS	9490	2845	....
BATTLE CLASH	6490	1945	3310
BLAZING SKIES	6300	1890	3190
BUBSY IN CLANS	8990	2690	....
BULLS VS BLAZERS	9490	2845	4840
CHESTER CHEETAM	9490	2845	....
COMBAT BASKETBALL	6490	1945	3310
COMBATRIDES	10490	3147	....
DINO CITTY	9490	2845	....
DOOMSDAY WARRIOR	9490	2845	....
DRAGON BALL Z	11990	3597	5100
DRAGON BALL Z2	15400	4620	8300
DRAGON'S LAIR	9490	2845	4840
EART DEFENSE FORCE	7890	2365	4025
FATAL FURY	9490	2845	....
FINAL FIGHT II	13480	4100	7790
GEORGE FOREMAN'S KO BOX.	10490	3147	5350
GOAL	9490	2845	4840
GODS	9490	2845	4840
GRADIUS III	6490	1945	3310
GUN FORCE	9490	2845	4840
HOME ALONE 2	7890	2365	4025
HUNT FOR RED OCTOBER	8990	2695	4600
JOE & MAC CAVERMAN	9490	2845	4840
JOHN MADDEN'93	8490	2545	....
KRUSTY''S SUPER FUN HOUSE	8300	2490	4235
LETHAL WEAPON	7890	2365	4025
MAGICAL QUEST MICKEY	11990	3597	....
MYSTICAL NINJA	9490	2845	4840
OUTLANDER	8490	2545	4330
PAPERBOY 2	8490	2545	4330
PIT-FIHGTER	6490	1945	3310
PRINCE OF PERSIA	9490	2845	4840
RANMA 1/2 (II)	15990	4795	8190
ROBOCOP 3	8990	2695	4600
ROCKETER	7890	2365	4025
SONIC BLAST MAN	8490	2545	4330
STAR FOX	9090	2725	....
STREET COMBAT	8490	2545	....
STREET FIHGTER 2	9490	2845	4840
STREET FIHGTER 2-TURBO	16890	5065	9625
STREET FIHGTER 3	10490	3147	5350
SUPER ADVENTURE ISLAND	8490	2545	4330
SUPER CASTELVANIA IV	8990	2695	4600
SUPER CONFLICT	9090	2725	4635
SUPER R-TYPE	6490	1945	3310
SUPER SMASH T.V.	8490	2545	4330
SUPER STAR WARS	9490	2845	....
SUPER TURTLE IV	9490	2845	4840
SUPER VALIS IV	10490	3147	5350
SUPER WRESTLMANIA	8990	2695	4600
TAZMANIA	7990	2390	4190
TERMINATOR	9490	2845	4840
TERMINATOR 2	9990	2995	5095
TINY TOON	7890	2365	4025
WAYNES WORLD	9490	2845	....
WORLD LEAGUE SOCCER	8490	2545	....
X-ZONE	6490	1945	3310

GAME BOY

TITULO	NUEVO	COM.	VENTA
BART SIMPSON	3440	1030	1955
BASEBALL	3225	965	1900
BATMAN 2	2615	785	1660
BATTLE TOADS	3590	1075	2130
BATTLE UNIT ZEOTH	3440	1030	1955
BILL & TED'S ADVENTURE	3590	1075	2130
BIONIC BATTLER	3225	965	1900
BOXXLE	3225	965	1900
BUBBLE BOBBLE	2925	875	1660
BUBBLE GHOST	2190	655	1245
CAESAR PALACE	2175	650	1235
CRYSTAL QUEST	2925	875	1660
DICK TRACY	2925	875	1660
DOUBLE DRAGON 2	3225	965	1900
DOUBLE DRAGON 3	3225	965	1900
DUCK TALES	3225	965	1900
FINAL FANTASY 2	3225	965	1900
FLIPULL	2190	655	1245
FOOTBALL	2725	815	1545
FORTIFIELD ZONE	3225	965	1900
GEORGE'S FOREMAN KO BOX.	3225	965	1900
GOLF	2190	655	1245
GRADIUS INTERSTELAR	3225	965	1900
HOME ALONE 2	3440	1030	1955
HUDSON HAWK	3440	1030	1955
JEEP JAMPBOREE	3225	965	1900
KLAX	2390	715	1355
KUNG-FU MASTER	2615	785	1490
KWIRK	2925	875	1665
LAZLO'S LEAP	3225	965	1900
LOOPZ	3225	965	1990
MEGAMAN 2	2765	825	1565
METROID 2	3225	965	1900
MICKEY'S DANGEROUS CHASE	3440	1030	1955
MISSILE COMMAND	3225	965	1900
NAIL'N SCALE	3150	945	1780
NINJA GAIDEN	2615	785	1660
NINJA TARO	3440	1030	1955

IMPORTANTE

Si desea vender o cambiar, enviar los juegos a RENT-A-GAME. Indicando claramente sus datos, juego que envía y títulos por los que desea cambiarlos. Por favor no manden dinero ni sellos de correos.

La 1ª columna indica juegos nuevos, la 2ª el precio a cómo los compramos y la 3ª a cómo los vendemos usados.

NOMBRE ______________________________

CALLE ______________________ NUM. _____ PISO _____ LETRA _____

POBLACION ______________ C.P. ________ PROVINCIA ____________

TELEFONO ____________

	CANT.	SISTEMA
☐ Envío los siguientes juegos usados:		
☐ Quiero los siguientes juegos ☐ USADOS ☐ NUEVOS		



Buster's Hidden Treasure (el tesoro escondido de Buster) tiene un montón de escenarios, empezando por los bosques. Tendrás que hacerte desde el primer momento con los mandos para conseguir que Buster salte y se balancee en la dirección que tú quieres. Ten en cuenta que si quieres terminar todos los niveles con éxito vas a necesitar dar un montón de saltos y utilizar las paredes para darte impulso extra. Para el súper salto, pulsa el botón de salto hacia la pared opuesta y luego salta hacia afuera desde la pared y vuelve a pulsar el botón si quieres subir un poco más.

Hay un montón de zanahorias a lo largo de todo el juego, y si recoges cincuenta tendrás un ayudante. Cuando necesites que te eche una mano pulsa el botón A y acabará con todos los enemigos.

Recoge estas campanillas y tu nivel de energía aumentará hasta un máximo de cinco. Tienes que buscarlos muy bien porque están escondidas.

GAME GENIE

ADTAAAXY
Invencibilidad
ADTAAAAWA
Los enemigos mueren cuando les tocas

No te caigas aquí porque aunque no te mata tendrás que utilizar el súper salto para salir y cuidado que no te aplasten.

Nivel 2

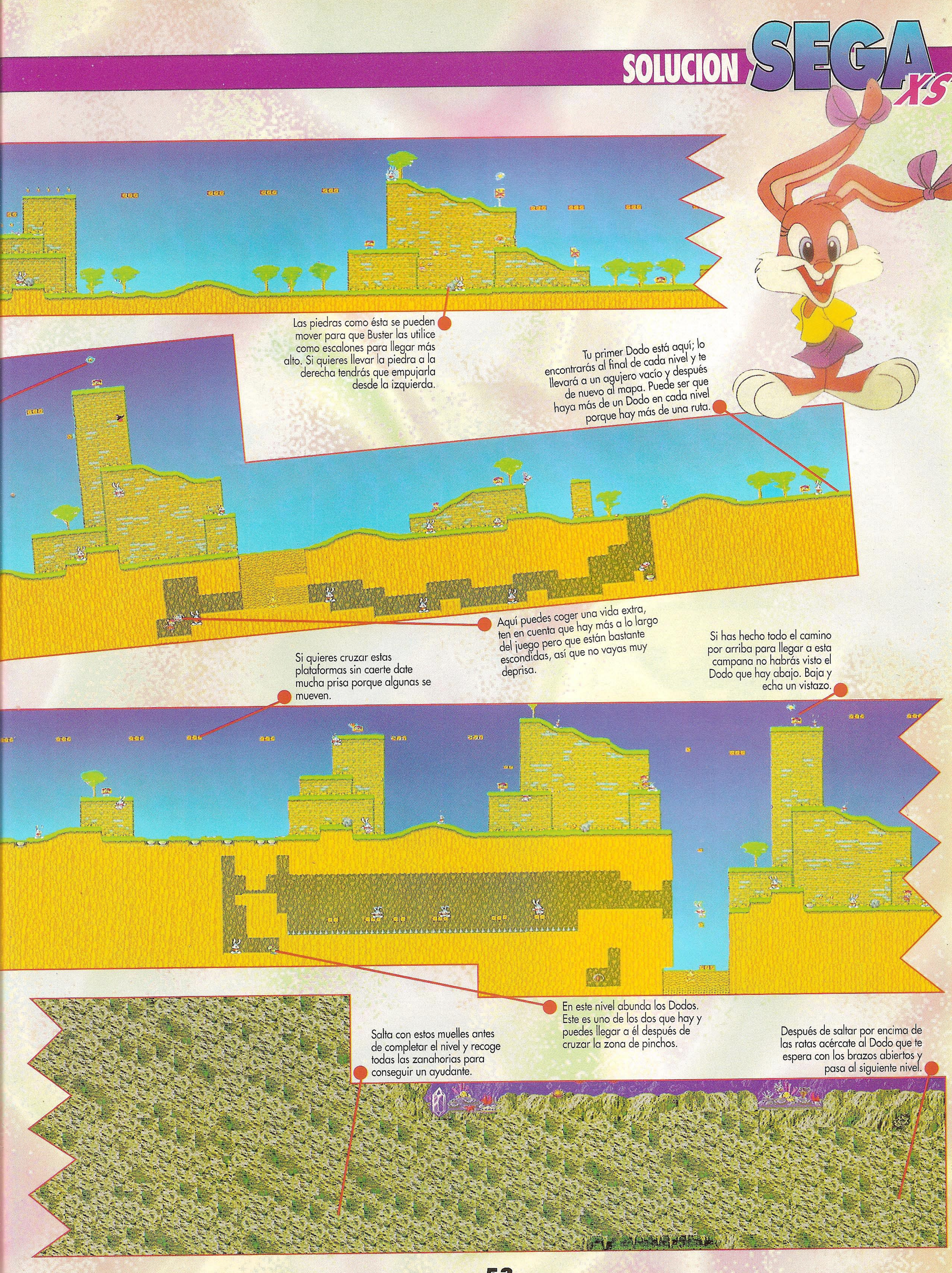
El segundo nivel también transcurre en los bosques y tiene dos Dodos, uno está en el suelo y otro en un pasillo subterráneo. No hace falta que pienses cuál es el mejor porque puedes regresar al nivel y completarlo cuantas veces sea necesario. Si te ves en peligro no dudes en pedir ayuda a tus amigos, sea cual sea la situación en la que estés. Aunque siempre es mejor no abusar demasiado de su amistad. Mucho cuidado con los pinchos que hay en este nivel.

No tendrás ningún problema en recoger esta vida extra. En estos niveles procura recoger todas las vidas que encuentres porque los necesitarás más tarde.

Konami nos ofrece un juego de aventura protagonizado por los personajes de unos conocidos dibujos animados: Tiny Toon. La historia comienza cuando Buster Bunny encuentra un trozo de pergamino que Montana Max (su archienemigo) roba delante de sus narices. El papel era en realidad un viejo mapa de un tesoro, tesoro que nuestros amigos irán a buscar a lo largo de treinta niveles llenos de enemigos y terribles peligros. Ahora Sega XS os ofrece la primera parte de esta búsqueda del tesoro y el próximo mes tendréis la segunda parte.

MEGA DRIVE

TINY TOON ADVENTURES



Las piedras como ésta se pueden mover para que Buster las utilice como escalones para llegar más alto. Si quieres llevar la piedra a la derecha tendrás que empujarla desde la izquierda.
Tu primer Dodo está aquí; lo encontrarás al final de cada nivel y te llevará a un agujero vacío y después de nuevo al mapa. Puede ser que haya más de un Dodo en cada nivel porque hay más de una ruta.
Aquí puedes coger una vida extra, ten en cuenta que hay más a lo largo del juego pero que están bastante escondidas, así que no vayas muy deprisa.
Si quieres cruzar estas plataformas sin caerte date mucha prisa porque algunas se mueven.
Si has hecho todo el camino por arriba para llegar a esta campana no habrás visto el Dodo que hay abajo. Baja y echa un vistazo.
En este nivel abunda los Dodos. Este es uno de los dos que hay y puedes llegar a él después de cruzar la zona de pinchos.
Salta con estos muelles antes de completar el nivel y recoge todas las zanahorias para conseguir un ayudante.
Después de saltar por encima de las ratas acércate al Dodo que te espera con los brazos abiertos y pasa al siguiente nivel.

Nivel 3

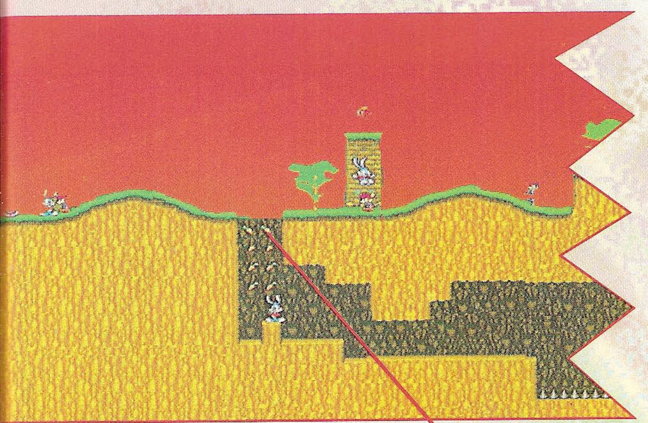
Este nivel esconde un secreto bajo tierra. Hay un montón de tesoros que tendrás que recoger y para ello tendrás que entrar en las profundidades de la Tierra y podrás echar un vistazo en todos los huecos y salientes que encuentres para buscar vidas extras, ayudas y corazones. También puedes ahorrarte todo esto y dirigirte corriendo al final, aunque no te lo recomendamos porque en futuros niveles echarás de menos los extras que habías conseguido. Recuerda que hay pinchos en el suelo y plataformas que se "mueven".



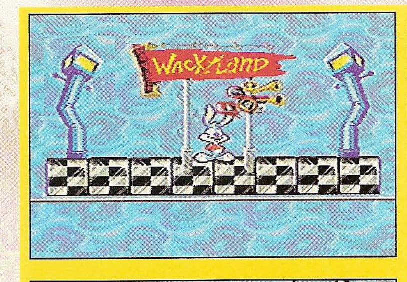
SUMARIO

NOMBRE DEL JUEGO: Buster's Hidden Treasure
TIEMPO PARA COMPLETARLO: 2 días
RECORD MAS ALTO: 1.678.300
NUMERO DE NIVELES: 33
DIFICULTAD: media

Si crees que puedes batir los récords de Sega XS en los juegos que aparecen en esta revista... ¿por qué no nos mandas el tuyo con una prueba de que lo has conseguido?

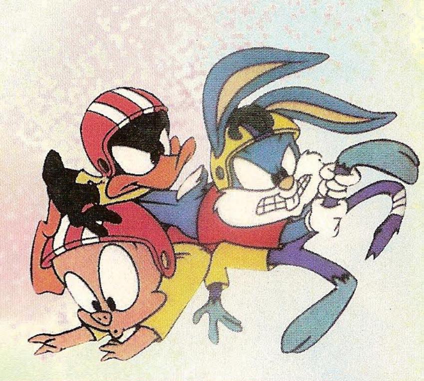


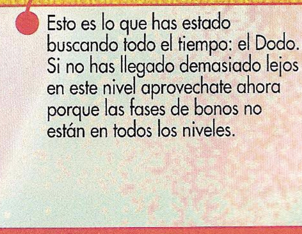
Puedes dirigirte hacia abajo en este punto o bien caminar hacia la derecha para coger el corazón si lo necesitas.





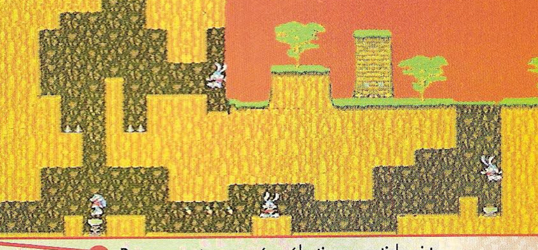
Cuando llegues al final del nivel tres encontrarás el círculo del arco iris. Salta dentro de él y entrarás en Wackyland donde hay un montón de bonos esperándote. Antes de salir busca la campana y los ayudantes.



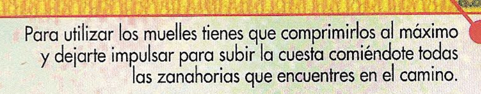


Esto es lo que has estado buscando todo el tiempo: el Dodo. Si no has llegado demasiado lejos en este nivel aprovechate ahora porque las fases de bonos no están en todos los niveles.

Este es el cuarto nivel y las cosas empiezan a complicarse un poco. Hay más gráficos y más enemigos, así que necesitarás la ayuda de tus amigos. También hay un montón de zanahorias, así que no desperdicies vidas por coger las menos accesibles. No tiene pantalla de bonos pero sí tiene un montón de muelles.

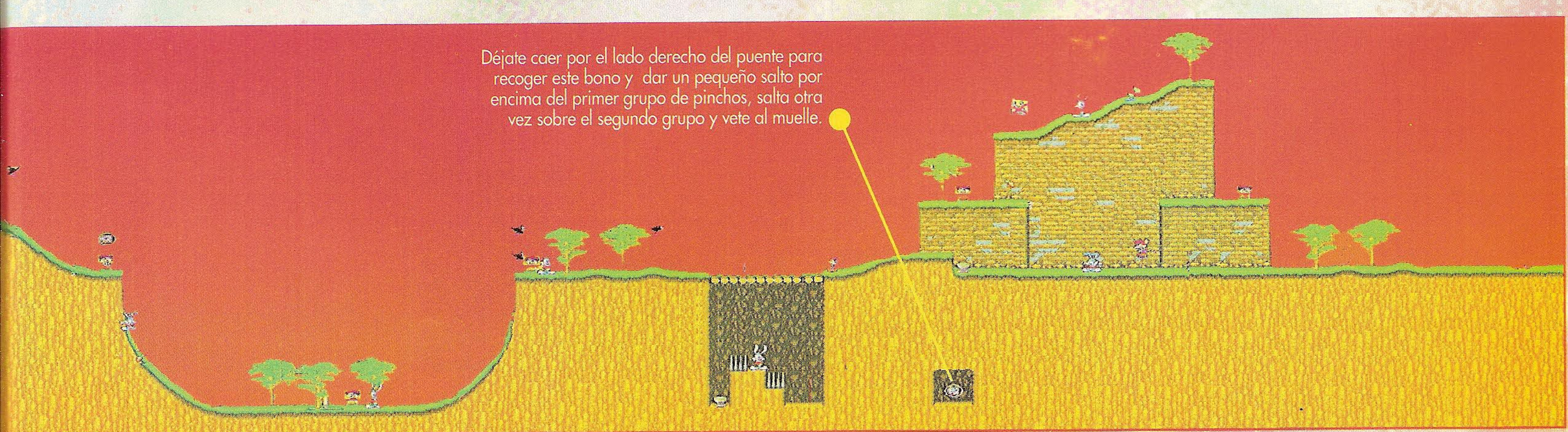


Nivel 4

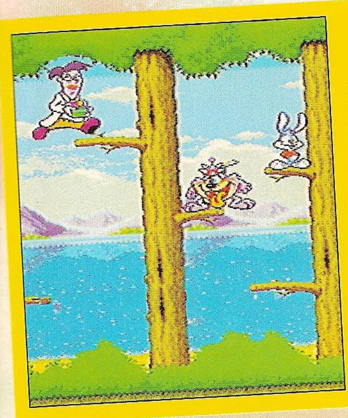


Para utilizar los muelles tienes que comprimirlos al máximo y dejarte impulsar para subir la cuesta comiéndote todas las zanahorias que encuentres en el camino.

Recoger este corazón sólo tiene sentido si tu nivel de energía está vacio.



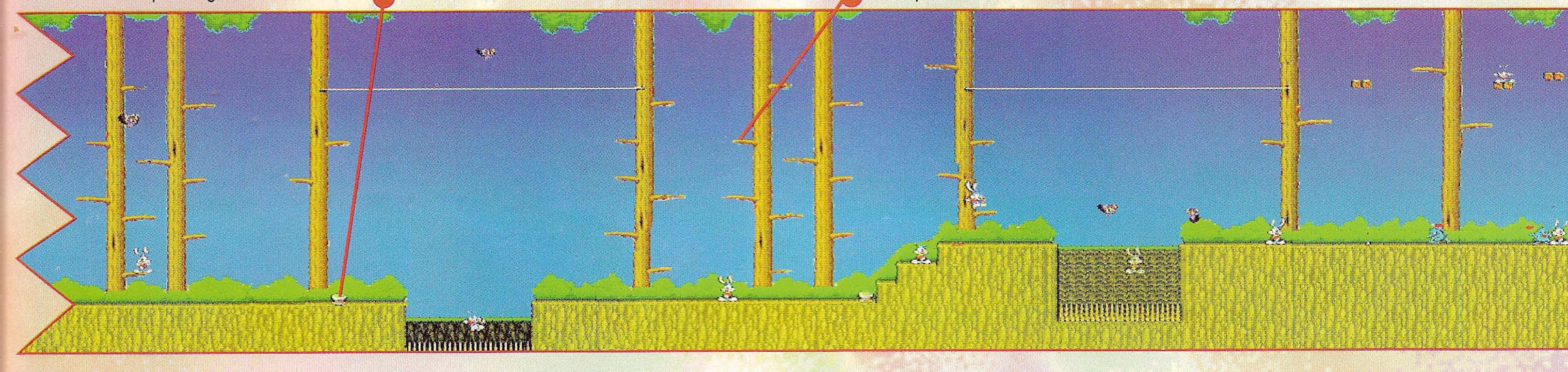
Déjate caer por el lado derecho del puente para recoger este bono y dar un pequeño salto por encima del primer grupo de pinchos, salta otra vez sobre el segundo grupo y vete al muelle.



Nivel 5

El Doctor Splicer ha construido un chisme con el que controla a la gente. En realidad es un casco que hace que el que lo lleve cumpla las órdenes del Doctor, órdenes que le llegan a través de un mando a distancia. Tu misión será hacer que el Doctor pierda el control saltando sobre su cabeza. Si lo haces cuatro veces (desde el árbol claro, para evitar que el Doctor te haga daño) acabarás con él enseguida.

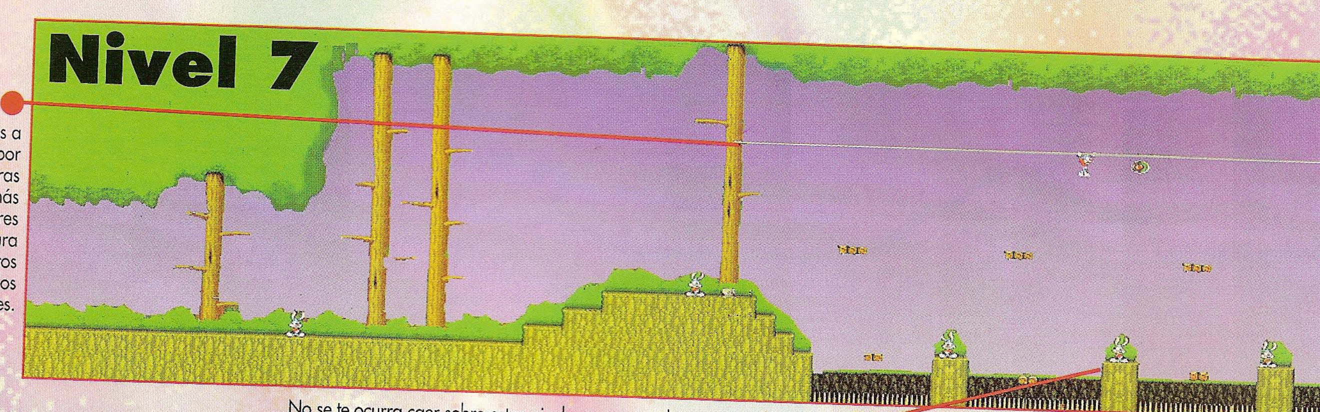
Nivel 6



Este muelle te lanzará a lo más alto del árbol. Cruza la cuerda para llegar hasta el otro lado.

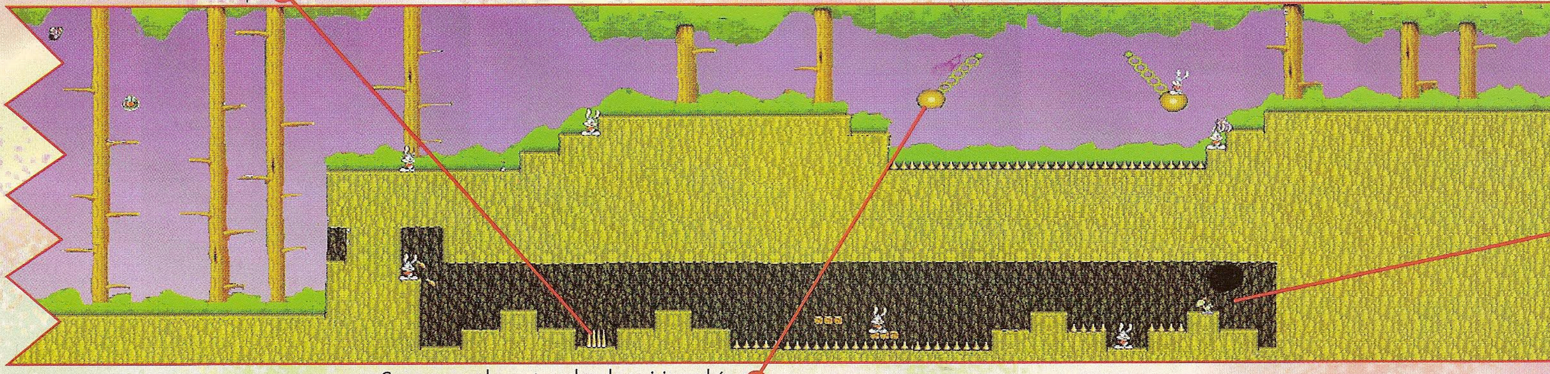
No te molestes en bajar de aquí, lo más lógico es seguir y usar la cuerda para ir más lejos.

Nivel 7



Sube a esta cuerda y evitarás a los gremlings que hay por abajo. Lo mejor de las alturas es que puedes esquivar a más enemigos, sobre todo si eres hábil con los saltos. Procura aprender a dar saltos muy altos cuanto antes porque son los más útiles.

No se te ocurra caer sobre estos pinchos porque te harán perder una vida inútilmente. Lo mejor será que busques un árbol seguro.



Cuidado con los pinchos que salen de esa zanja.

Con un poco de suerte y algo de pericia podrás pasar utilizando estos péndulos.

Lo mejor será que te quedes arriba y que evites todos los obstáculos y los enemigos, saltando de árbol en árbol y recogiendo las zanahorias (para hacerlo usa las cuerdas).

Este hueco no es peligroso en sí mismo, pero puede esconder enemigos u objetos que te restarán energía. Sal de él en cuanto puedas y no lo pierdas de vista en otros niveles porque contienen ítems.

Los árboles serán tu mejor medio de transporte, tienes que tener mucho cuidado con lo que hacen tus enemigos porque se sitúan en puntos estratégicos y desde ahí te atacan. Coge la campana, la vida y los amigos que puedas encontrar y date prisa en terminar el nivel.

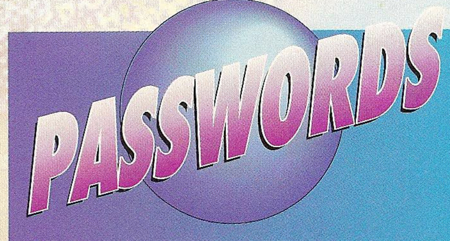
Si te dejas caer desde el árbol ten cuidado con los enemigos que hay en el suelo. Baja con mucho cuidado y evítalos.

Tómate el tiempo necesario para pensar en cómo evitar los problemas que te esperan más abajo y asegúrate de que tienes todo lo que hay que tener para pasar por ahí. Si a pesar de todo te empeñas en ir hasta arriba, evita al menos el peligro que supone las alturas. Salta sobre los monstruos lanzadores de tomates antes de que te impidan avanzar, y cronometra tu salto para pasar entre sus disparos.

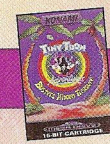
El bosque esconde enemigos de lo más pintoresco. Este bicho, por ejemplo, es fácil de vencer: simplemente evita enfrentarte a él.

Aquí puedes ver un corazón que tendrás que recoger. Es un buen momento para ver lo que ya has conseguido y seguir tu camino.

Este es el último Dodo. Toma impulso y ponte a su lado.



Nivel 2: PMKDDDDDLLGLLDLDDDVD
Nivel 3: XBBLDLLLLLKDLDDDLLND
Nivel 4: QMBGDLLLLLDBDLLBDLDTG
Nivel 5: TMBKLLDDLDBGLDDLLLTV
Nivel 6: HMVBLLDDDLBKLLDDLLTN
Nivel 7: VBBBPLLLLDBBLDLLDLDQ
Nivel 8: YBBBMLLDLDBBPLDLLLMQ
Nivel 9: HYBBTDLDDDBBMMDLDDPD
Nivel 10: ZBBBTGLLLDBBTDLLDLNG
Nivel 11: NMBBTKDLDLBBTGDLDDNV
Nivel 12: XBBBTZDLDDBBTKLLDDNT
Nivel 13: BNBBTZGLLLBBTZLDLLZM
Nivel 14: MHBBTZKDDLBBTZGLDLTM
Nivel 15: HNBBTZZLDDBBTZKDLLRB
Nivel 16: ZNBBTZZZGLDBBTZZDDDDH
Nivel 17: PJBBTZZKLLBBTZZGLDDJ
Nivel 18: XZBBTZZBLLBBTZZKLDDP
Nivel 19: ZZBBTZZQLLBBTZZBDDDT
Nivel 20: KXBBTZZQGLBBTZZWLDGM
Nivel 21: VJBBTZZQKDBBTZZQGDVM
Nivel 22: ZTBBTZZWZLBBTZZWKDTM
Nivel 23: HTBBTZZQZGBBTZZQZDMR
Nivel 24: GQBBTZZWZKBBTZZWTGMZ

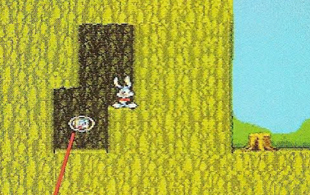


Los niveles se van haciendo más grandes y necesitas mantener tu energía intacta. Coge la campana y alargarás el tiempo de tu partida.

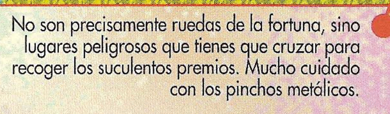
No te precipites, sigue columpiándote hasta que esté en la mejor posición, entonces salta.

Nivel 8

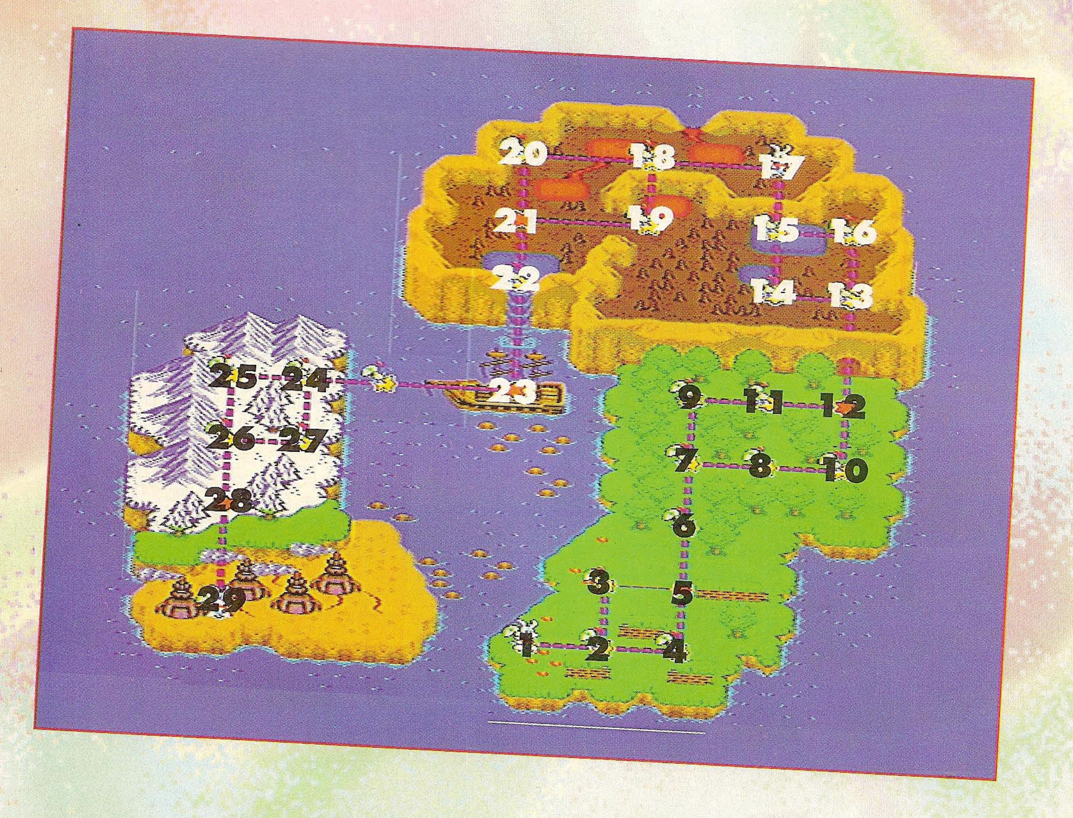
En este nivel vas a tener que hacer un montón de cosas y no te vas a aburrir en absoluto. Tienes que recoger todos los bonos que haya a tu disposición aunque alguno de ellos esté en sitios oscuros y peligrosos. Pero no te preocupes porque con este mapa tu aventura será mucho más llevadera. Que la suerte te acompañe.

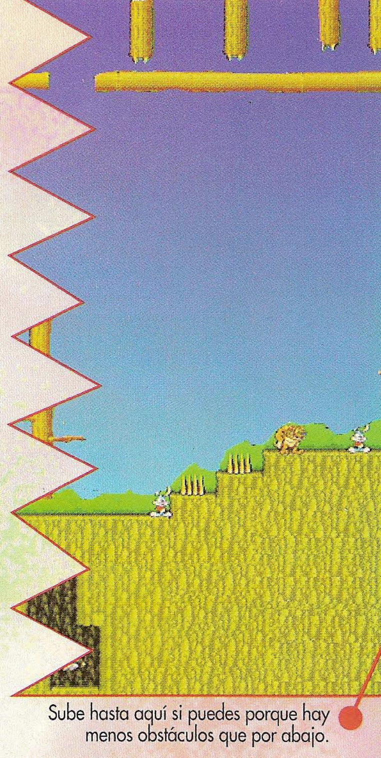


Te espera una vida extra cuando salgas de las peligrosas aguas. Recuerda que puedes encontrar habitaciones y pasajes secretos.



No son precisamente ruedas de la fortuna, sino lugares peligrosos que tienes que cruzar para recoger los suculentos premios. Mucho cuidado con los pinchos metálicos.



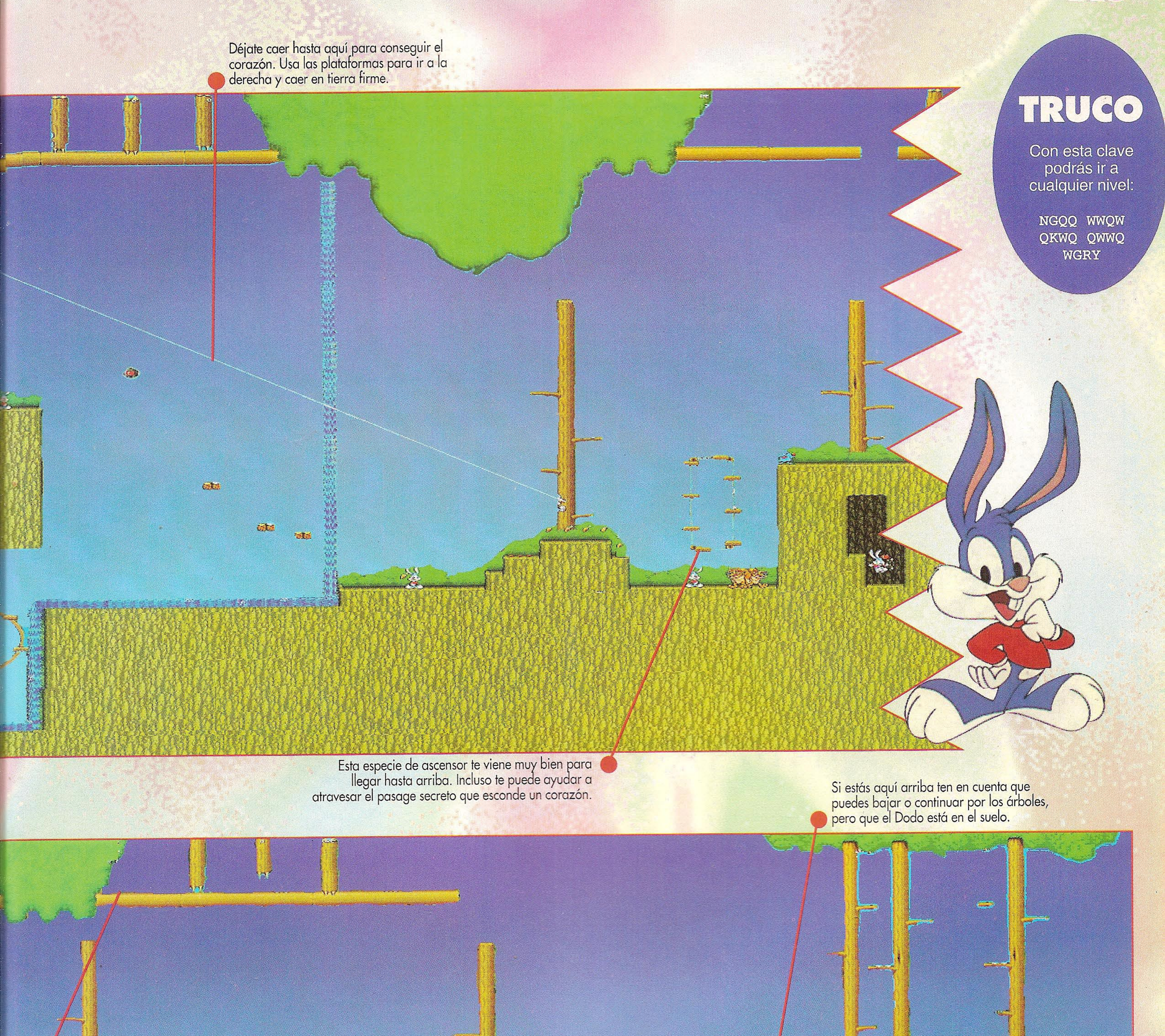


Sube hasta aquí si puedes porque hay menos obstáculos que por abajo.

TRUCO

Con esta clave podrás ir a cualquier nivel:

NGQQ WWQW
QKWQ QWWQ
WGRY



Déjate caer hasta aquí para conseguir el corazón. Usa las plataformas para ir a la derecha y caer en tierra firme.

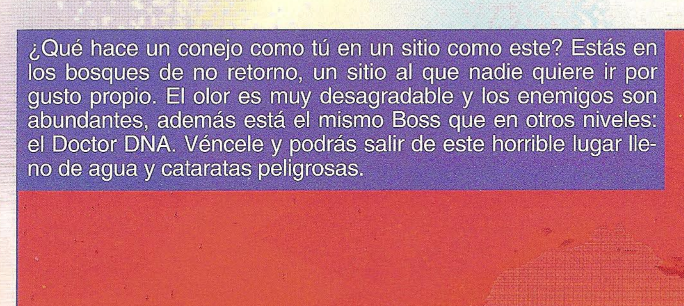
Esta especie de ascensor te viene muy bien para llegar hasta arriba. Incluso te puede ayudar a atravesar el pasage secreto que esconde un corazón.

Si estás aquí arriba ten en cuenta que puedes bajar o continuar por los árboles, pero que el Dodo está en el suelo.

No siempre hay cosas que recoger en los huecos. Esta vez un enemigo se las ha llevado.

Por fin el buscado Dodo. Quédate ahí hasta que él te lleve hasta tu meta.

Estas ruedas te servirán de ayuda para evitar la catarata. Escala por ellas y pasarás sin problemas.



¿Qué hace un conejo como tú en un sitio como este? Estás en los bosques de no retorno, un sitio al que nadie quiere ir por gusto propio. El olor es muy desagradable y los enemigos son abundantes, además está el mismo Boss que en otros niveles: el Doctor DNA. Véncele y podrás salir de este horrible lugar lleno de agua y cataratas peligrosas.

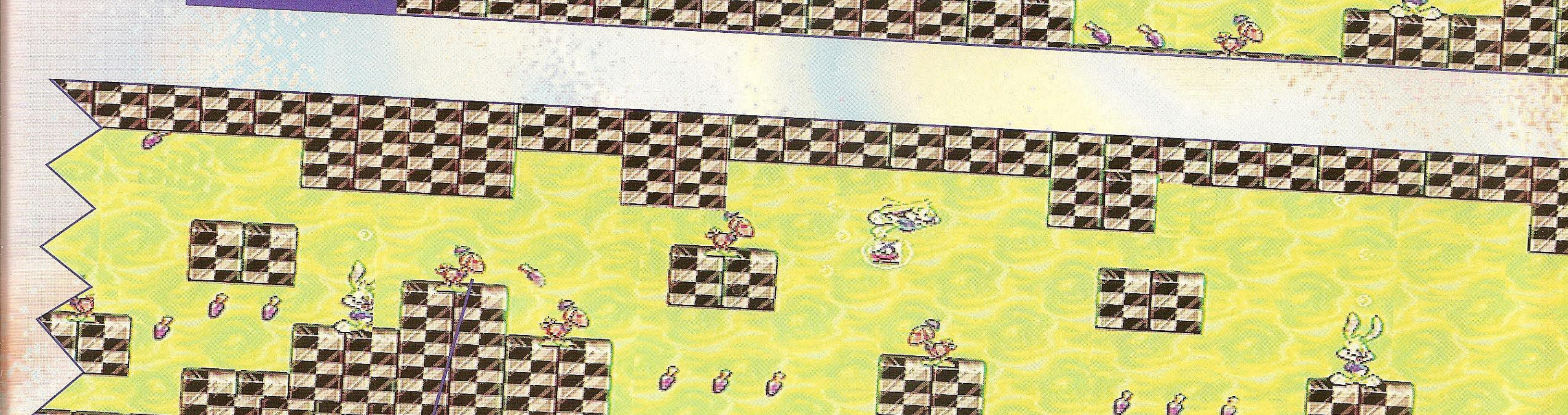
Nivel 9

Lleva a tu personaje hasta este árbol, escala hasta arriba y salta a la derecha evitando los pinchos que hay debajo. Si necesitas ayuda de tus amigos llámalos.

Una forma de evitar al Dodo es balanceándote por encima de él. Tu única preocupación es recoger todos los bonos.

¡Estupendo! Esto está lleno de bonos, y Buster podrá conseguir un montón de vidas extras. Hay varios niveles como éste a lo largo de todo el juego. Métete en ellos con nuestro mapas.

Nivel 9: Bonos

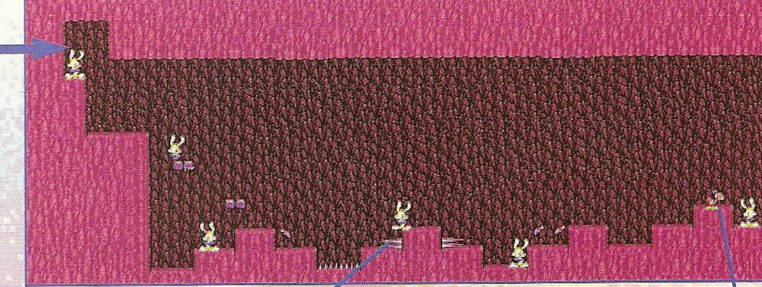


Puedes salir del nivel siempre que quieras, pero seguro que no es lo que deseas. De momento tienes mucho que hacer aquí.

Aquí tienes un montón de zanahorias para llenar tu estómago y aumentar tu contador.

El camino hacia abajo está lleno de cintas transportadoras. Sigue la ruta marcada hasta el nivel de bonus que hay dentro de la pared de la izquierda o bien vete a por el Dodo que marca el final de nivel, a la derecha. Te aconsejamos que vayas al nivel de bonos.

Toma impulso y prepárate para dar un gran salto: llegarás al nivel de bonos más completo que hayas visto nunca.



Si decides quedarte en el saliente cuando salen los pinchos vas a tener un buen dolor de barriga. Puedes saltar sobre los pinchos cuando estén totalmente extendidos.

Nuestro habitual amiguito (el Dodo) nos marca el final de otro nivel más y por tanto el principio de otra fase en esta aventura.

Es el final del camino y ya no hay más zanahorias ni más cosas que recoger salvo la vida extra y el corazón.

Nivel 10

Quizá te cueste un poco hacerte con el control de los movimientos de Buster en estos troncos que están suspendidos en el aire. No te olvides de recoger todos los bonos que encuentres y ten en cuenta que a veces el camino más corto es el peor.

Usa el péndulo pero ten mucho cuidado porque un traspiés acabará con tu vida.

En este nivel abundan más los salientes que las plataformas y encima alguna de ellas se caen.

Puedes elegir entre caminar bajo el árbol o subir por él. No hay mucha diferencia pero es más divertido subir.

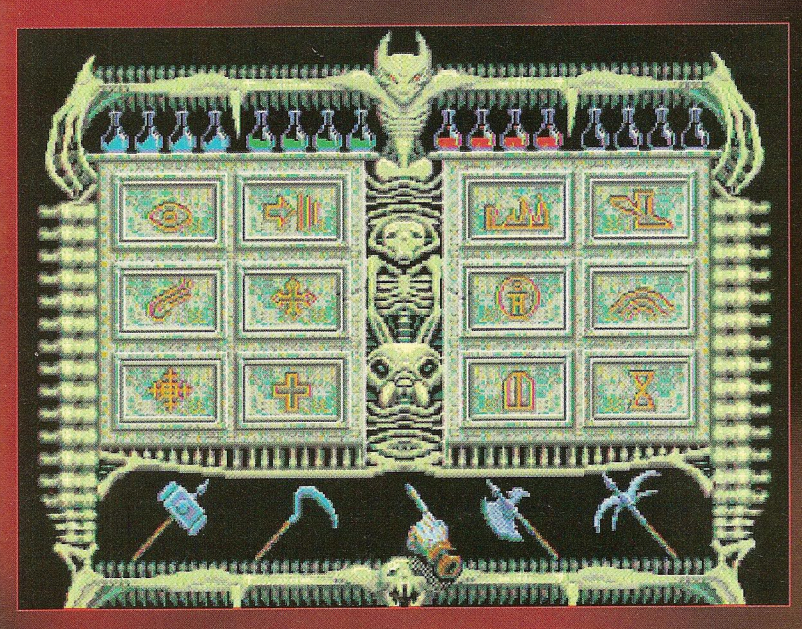
En estos troncos fíjate en las flechas para orientarte bien y saber qué dirección debes tomar.

CONTINUARA EN EL PRÓXIMO NÚMERO.

Un buen grupo de pinchos... Evítalos si no quieres perder uno de tus corazones.

Ojo con los pinchos porque sube y bajan con la fea intención de atravesarte. Tienes bastante tiempo para evitarlos así que no te precipites (y menos si no necesitas la vida).


SEGA
MEGA DRIVE
"Llega Sparkster...
Una nueva raza de superhéroe. La estrella de Konami, en una nueva y total aventura para tu Megadrive de Sega Rocket Knight Adventures.
ROCKET KNIGHT ADVENTURES
Sparkster está totalmente dispuesto a vengar la muerte de su maestro. Equipado con el retropropulsor, y con su espada de acero desenfundada, su misión será aniquilar al Señor de La Oscuridad y restablecer la paz en su Reino. ! Ayúdale a conseguirlo!"
92% "Difícilmente podemos describir la calidad de este juego en tan pocas líneas." TODO SEGA
90% "El juego en sí es muy completo, con fases largas y variadas, unos gráficos originales llenos de color y una música que te llena el cuerpo de marcha." "Konami ha dado en la diana con este personaje. Un juego muy completo y bien acabado." HOBBY CONSOLAS
89% "Rocket Knight Adventures es un juegazo," "RKA, el cuarto título de Konami para Mega Drive, la confirma como una de las compañías más fiables del mercado." SUPER JUEGOS
KONAMI®
OFFICIAL SEGA SEAL OF QUALITY
Distribuido por Sega España, Madrid.
Konami ® is a registered trademark of Konami Co. Ltd. © 1993 Konami all rights reserved.



Portal I - Air

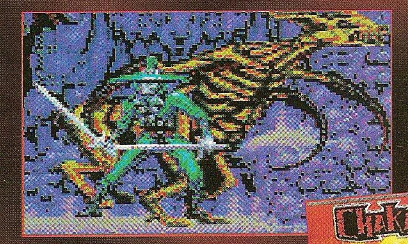
Empieza por dirigirte a la derecha, a la parte alta de la cuesta donde encontrarás un monstruo verde. Puedes intentar matarle con el ataque con giro presionando el botón 2 dos veces y después el 1 una vez. Por desgracia enseguida aparecerá otro monstruo en su lugar, así que no pierdas demasiado tiempo aquí. Decidas lo que decidas, asegúrate de que coges todas las pociones para lo que tendrás que saltar fuera de la cuesta, acercarte al saliente y recoger todo las pociones que están en la parte de arriba tanto a izquierda como a derecha. Ahora salta y sube la cuesta, evita al monstruo y las piedras que tira el Minotauro. Llegarás a un pico muy alto que tendrás que conquistar usando el salto con giro. Continúa hacia la derecha y pasas el Minotauro. Atácale continuamente hasta que parpadee y entonces salta a la izquierda rápidamente y vete fuera de su alcance para que no hiera al morir..

Portal I-II

Vete hacia la derecha y te encontrarás con dos goblins verdes. La forma más eficaz de eliminarles es "pinchando" un par de veces al que tengas justo delante. Después salta por encima de ellos y repite la operación. Vuelve a hacerlo una y otra vez hasta que ambos hayan muerto y recoge las llaves. Después dirígete a la derecha y entra en la tercera puerta que tienes a tu derecha. Si no te das prisa aparecerán dos goblins más y aunque no necesitas matarlos para entrar en la puerta, te molestarán bastante. Como entres en alguna de las otras puertas te encontrarás de nuevo en el nivel Navigation y tendrás que volver a hacerlo entero.

Portal I-III

Ve a la derecha y salta por encima de las balas que te disparan los goblins. Necesitarás seguir todo el camino hasta que llegues al escondrijo de los goblins. Con tu ataque con giro podrás eliminarlos para después recoger las llaves que dejarán al morir. Entra en la única puerta que hay en esta sección y continúa tu aventura.

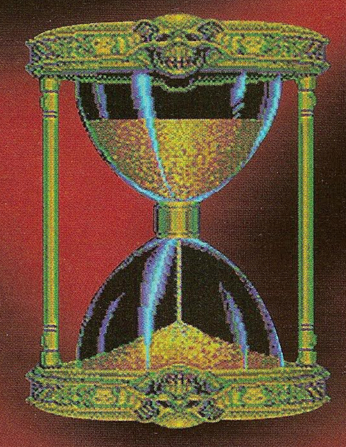


Portal I-IV

Te enfrentarás inmediatamente con otro goblin verde al que tendrás que eliminar si quieres hacerte con su llave. Para llegar a la entrada donde está el guardián Dragonfly King tienes que ir por todas las cuestas que encuentres hasta llegar a la plataforma en donde está la puerta. Los únicos obstáculos que encontrarás serán los ojos de fuego que dejarán parado en los momentos más inoportunos. Podrías usar una poción mágica para hacerte invisible o el ataque con giro y así llegarías al final sin problemas. Entra por la puerta que te lleva al guardián y...

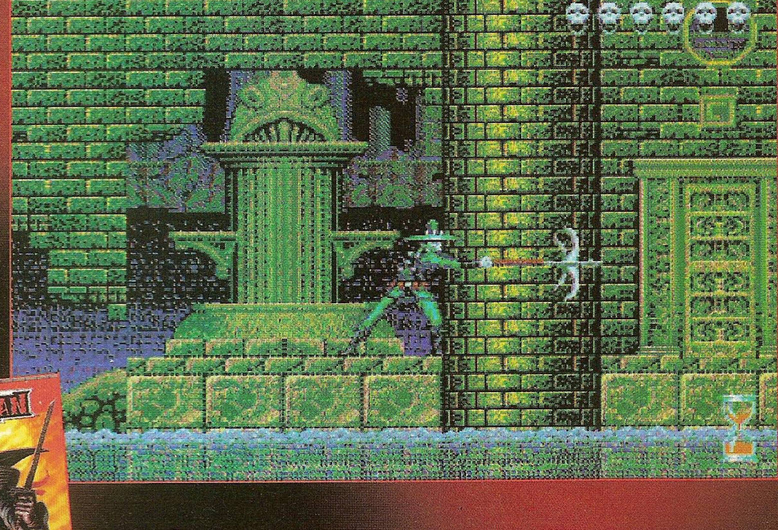
Dragonfly King

Salta a las plataformas que hay a izquierda y derecha para recoger todas las pociones. Después déjate caer a la plataforma que hay en el centro y espera a que el monstruo se acerque. Cuando te ataque agáchate y vete contra él para herirle con tu espada. El Dragonfly King saltará sobre ti pero quédate agachado y síguele para clavarle de nuevo tu espada. El monstruo volverá a saltar y tú volverás a hacer todo lo de antes. Repitiendo el proceso una y otra vez no tendrás ningún problema para acabar con él. Puede ser que en algún momento te quedes demasiado cerca del King, lo que significará tu muerte inmediata, podrías echar mano de una pócima para ser temporalmente invencible.



Portal II - Earth

Al principio deberás saltar a la derecha y abajo, fuera de la repisa. Mantente en el lado izquierdo mientras caes haciendo que Chakan mire hacia abajo. Tendrás que ser muy rápido pulsando abajo y botón 2 para rodar sobre las patas de la gran araña verde que te está esperando. Continúa a la derecha hasta que llegues a un pasillo que te llevará arriba.



GAME GEAR

CHAKAN
THE FOREVER MAN

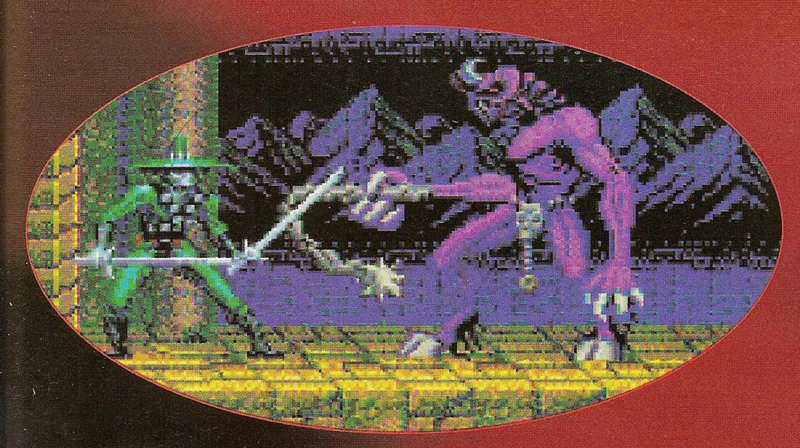
Sega ha rizado el rizo de los juegos de plataformas haciendo uno de los cartuchos más entretenidos, originales y mejor realizados de todos cuantos ha hecho para la Game Gear. Chakan ha vuelto de nuevo para recorrer un mundo subterráneo lleno de criaturas endemoniadas y sólo matando a sus enemigos conseguirá la vida eterna. Cada uno de los seis portales del mundo (siete en el nivel Mental) tiene un guardián que tendrás que vencer para alcanzar un precioso tesoro: el de la propia vida. Ningún portal es igual a otro, pero todos comparten unos gráficos de gran calidad y un sonido realmente sorprendente. Sega XS desafió a las fuerzas del mal para poder encontrar la solución de este juego.



Salta al sexto saliente mientras que con el ataque con giro eliminas al monstruo verde que está encima de la repisa. Cuando lo hayas matado salta a la izquierda y abajo para entrar en un pasaje lleno de veneno que gotea y pequeñas arañas que también te lanzan su veneno. Puede ser que pienses que dada la dificultad de esta parte sería bueno tomarse una pócima de esas, bueno, puedes probar, sin embargo en XS te recomendamos que sigas estos pasos. Espera a que las arañas se acerquen a ti, si las atacas con tu espada con la suficiente velocidad podrás evitar el veneno que te lanzan. Después rueda a toda velocidad por el pasaje y las gotas de veneno tampoco te alcanzarán. Una vez que hayas pasado esta zona tan desa-



gradable tienes un pasaje lleno de repisas. Salta a la primera y luego a la segunda a la derecha del pasaje y agáchate rápidamente en la esquina de la repisa porque una araña que está colgada del techo se tirará a por ti. Cuando el arácnido se eleve pon tu espada hacia arriba de forma que la araña se la clave cuando vuelva bajar. Toda esta operación habrá que repetirla otras tres veces según vayas saltando de repisa en repisa. Vete hasta la repisa de arriba y entonces baja al otro lado. Ahora te "saludarán" dos arañas lanza-veneno. Este es el principio de una serie de plataformas y la mejor forma de pasarlas es darse mucha prisa y correr mucho. Salta girando sobre las dos arañas, después arriba y a la izquierda y se repite la historia de las arañas, ahora vete al final subiendo y yendo a la derecha. Salta girando sobre otras dos arañas, rueda



hasta el final y sube a la repisa. Salta a la izquierda y pasa sobre el último par de arañas, vete al final y otra vez sube a la repisa que hay arriba (esta vez para conseguir un poco de tranquilidad). Ahora salta a la derecha hasta el siguiente saliente y prueba el filo de tu espada contra esa gran araña. Una vez que has acabado con este arácnido salta hacia abajo y entra en la puerta que te lleva a la siguiente zona.

Portal II-II (Camino largo)

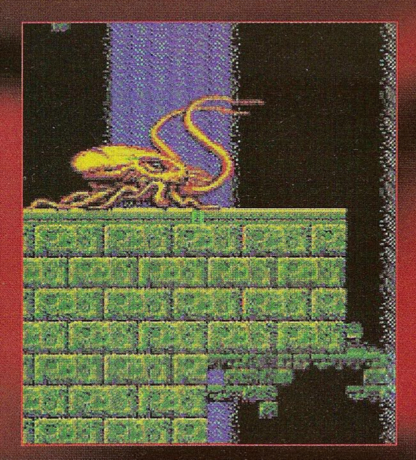
Baja hasta el suelo y da una vuelta hacia la derecha y pasas la araña grande. Coge la poción que verás en el primer saliente, continúa hacia la derecha y salta al acantilado. Sigue recto y ve subiendo de saliente en saliente hasta que encuentres otra poción, cuando la tengas vete a los tres últimos salientes y continúa hacia la izquierda y hacia abajo. Necesitarás girar hacia la izquierda para pasar otra gran araña y atravesar esta sección. Ahora ve hacia arriba y a la derecha hasta que veas a dos arañas pequeñas que están en la parte superior izquierda de la pantalla; salta sobre ellas y vete hasta la mitad del pasillo. Sigue tu camino yendo a través de los pasillos de la izquierda y de la derecha y saltando sobre las arañas que encuentres. Cuando llegues a un pasaje que te lleva por toda la pantalla salta hacia abajo para enfrentarte a la Spider Queen.

Portal II-II (Camino corto)

Cuando aparezcas lánzate contra la pared de la derecha y de ese modo aterrizarás en un saliente que estaba escondido. Sigue por el pasillo recto y luego salta a los salientes y continúa avanzando. Una vez que has llegado al final debes dejarte caer dando vueltas hacia la derecha para aterrizar en otro corredor. Salta el primer pasillo y esquiva a las arañas, necesitarás pasar tres pasillos más de izquierda a derecha todos ellos llenos de arañas (como es lógico salta cada una de ellas). Para enfrentarte al Boss tendrás que saltar hacia abajo en el último pasillo y entrar en la guarida de la Spider Queen.

Spider Queen

Ahora sí que vas a necesitar todas las pociones mágicas y energía que tengas para vencer a la Spider Queen que tienes delante. Lo mejor será que eches mano de una poción de invencibilidad o un escudo mágico para protegerte, pero también puedes ganar sin ninguna poción (aunque para esto necesitarás bas-



tante suerte y mucha habilidad). Tienes que girar hacia ella cuando se acerque a ti, asestarle un golpe muy duro, retirarte y volver a empezar. Tendrás que repetir esta rutina hasta que el bicho quede a tus pies.

Portal III - Water

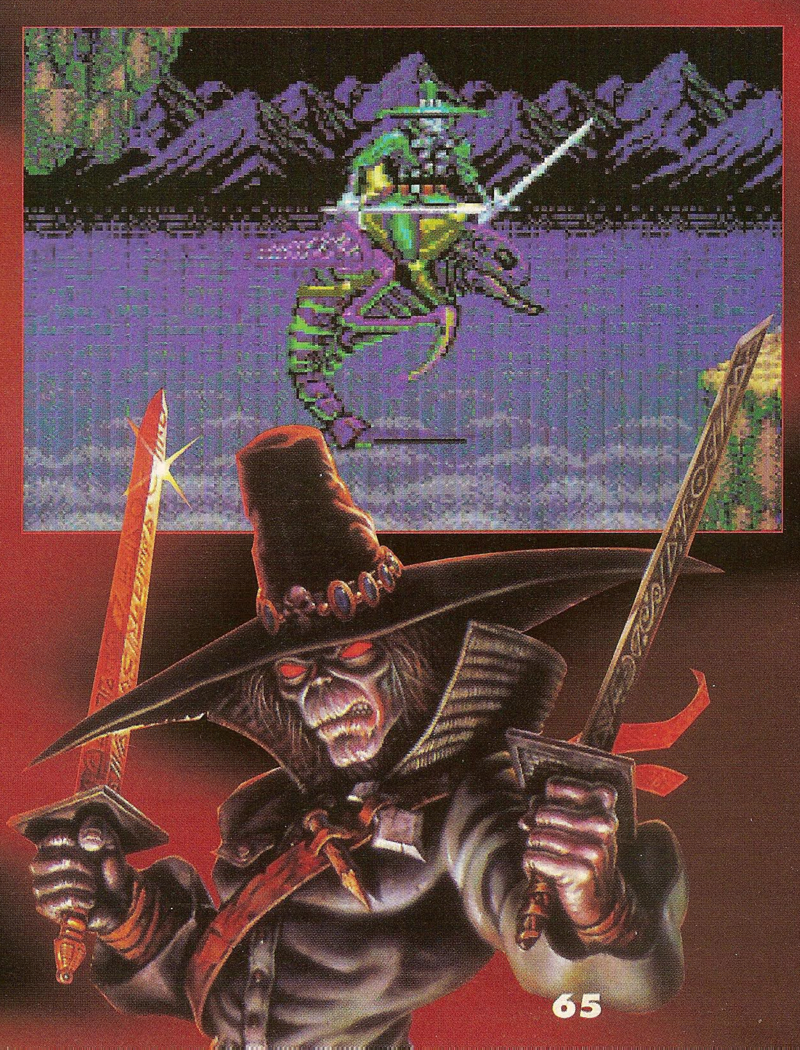
Sigue recto, baja un poco y verás a un hombre-lagarto; mátale y recoge las llaves (ten en cuenta que otros hombre-lagarto también tienen llaves). Cuando llegues al final salta de nuevo hacia la derecha y entrarás en un pasaje secreto en donde hay dos pociones. Vuelve por donde has venido, vete a la derecha y continúa a lo largo de una pequeña grieta. En esta estancia encontrarás "pinchos" y unos cuantos hombres-lagarto. Utiliza la poción de invencibilidad o el ataque con giro y vete recto hacia la cuesta. En el principio de la cuesta hacia la izquierda hay un saliente al que tienes que saltar, desde ahí da un brinco a la derecha y llegarás a otra habitación secreta, camina hacia el final y recoge todas las pociones que encuentres hasta que llegues a una catarata, párate en el final y salta hacia arriba y a la izquierda para entrar en una habitación con tres puertas, la puerta del centro es la salida de este nivel.

Portal III-II

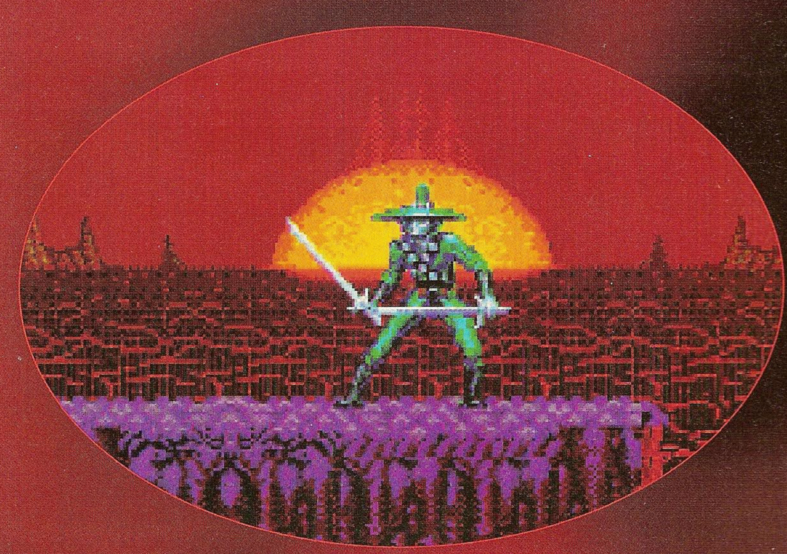
Empiezas este nivel metido en el agua. Desde aquí vete a la derecha hacia la plataforma sólida y luego baja hasta el siguiente nivel de agua. Ahora gira a la derecha y déjate caer a la siguiente grieta y nuevamente encontrarás más agua. Diríjete a la derecha y tírate dentro del agua, sal hacia la izquierda y déjate caer en el último hueco de esta sección. Estás en un área llena de plataformas que tienen pociones y algunos bonus que tendrás que encontrar. Una vez que has recogido todo déjate caer hasta el final y luego vete a la derecha para entrar en una catarata, de esta forma llegarás a un nuevo saliente: salta a la derecha y abajo para entrar en la fase del Boss.

Mantis

Una vez más tendrás que echar mano de todas las pociones que tengas, aunque la Mantis no es tan difícil como otros monstruos. La mejor forma de vencerla es esperar en un extremo a que ella se acerque a ti y con el ataque con giro la eliminarás fácilmente ya que







irás quitándole energía sin que ella pueda hacerte daño a ti.

Portal IV - Fire

La primer parte es muy sencilla, lo único que tienes que hacer es dar vueltas y atacar al mismo tiempo que saltas a la derecha sobre la lava y entre los bichos voladores. Muy pronto llegarás a una pared que podrás atravesar sin ningún problema.

Portal IV-II

Empieza lléndote a la derecha para luchar contra un esqueleto. Lo mejor será atacarle dando vueltas y recoger las llaves que deja. Sigue hacia la derecha hasta que no puedas avanzar más y entonces salta todo recto y vuelve a usar el ataque con giro contra otro guardián. También puedes hacerlo quedándote en la misma plataforma en la que está el guardia y atacándole sin dejar que su arma te alcance. Continúa a la izquierda, salta y cuando llegues a la estatua que lanza fuego sube a la primera plataforma y vete a la derecha.

Hay una poción en la tercera plataforma, pero seguro que pierdes más vidas y más tiempo cogiéndola que abandonándola. Una vez que estás en la primera plataforma muévete a la derecha e intenta entrar por la puerta, aunque hay un esqueleto que te lo impedirá. Cuando acabes con él continúa todo lo que puedas y te hallarás en una habitación con estatuas que escupen fuego y un esqueleto del que te tendrás que "ocupar". Una vez libre de tu enemigo recoge la llave y sal de ahí a través de la puerta de la derecha. Tendrás que elegir entre todas las salidas posibles (además de luchar contra un nuevo esqueleto y recoger su llave, claro). Vete ahora a la segunda puerta que hay a la izquierda y entrarás en un habitación que tiene una sola puerta. Ahora no puedes equivocarte al elegir la salida, lo único que tienes que hacer es luchar contra el guardia de la puerta y marcharte. Camina hacia la izquierda y lucha contra el último esqueleto que te encontrarás antes de llegar al Boss. A la izquierda hallarás una puerta que te llevará a Elkenrod.



Elkenrod

La mejor táctica es golpear y salir corriendo. A este monstruo le gusta saltar y sacudirte con su espada, pero no te preocupes porque tu ataque con giro tiene muy buenos resultados. Si tu nivel de energía está bajo vete a la plataforma que hay arriba a la derecha y atácale siempre desde ahí. Cuando Elkenrod salte hacia a ti golpéala (como ves es una "damita") y no podrá entrar en la esquina para matarte. Cuando la venzas entra en el portal IV y regresa a su guarida para recoger la espada de luz.

Portal V - Ice

Al empezar salta a la izquierda por encima del perro y entra en la cueva avanzando hacia la izquierda hasta que vayas a parar a una cuesta donde encontrarás un hombre-lagarto, lo mejor que puedes hacer es saltar y pasar de él en vez de meterte en líos. Cuando vayas a la derecha verás tres pequeñas plataformas, salta sobre ellas y desde la última tírate a la cuesta, luego salta a la izquierda hacia otra pendiente, desde ella salta a la izquierda hacia dos cataratas y déjate caer en una de ellas. Una vez bajo el agua vete a la izquierda y salta a la primera cuesta que veas, continúa avanzando hasta tres cuestas más, en la cuarta pendiente salta arriba y a la derecha para entrar en un pasaje secreto. Continúa hasta que llegues a una habitación que esconde la espada de hielo, recógela y sal por donde has venido (baja las cuatro cuestas y métete en el agua). Sigue hacia la derecha por debajo del agua y llegarás a una cascada. Con el ataque con giro podrás llegar a lo alto de la cascada y a una vez allí dirígete a la derecha para enfrentarte al Ice Beast.

HUBBLE, BUBBLE

1 verde, 1 transparente	– Inmunidad.
2 transparentes	– Intercambia los cristales.
1 rojo, 1 transparente	– Punto de continuación.
2 azules	– Te hace invisible.
1 azul, 1 verde	– Ralentiza enemigos.
1 verde, 1 rojo	– Bombas de fuego.
1 rojo, 1 transparente	– Espada de fuego.
2 verdes	– Espada de viento.
2 rojos	– Espada de fuego.
1 azul, 1 transparente	– Botas de salto.
1 azul, 1 rojo	– Espada de tierra.

Ice Beast

Cuando aparezca la bestia sacúdele en la cabeza una o dos veces y salta para esquivar sus garras y los rayos que salen de sus ojos. Si tienes poción de invencibilidad no tendrás ningún problema para eliminar a este monstruo, y si no la tienes lo único que hay que hacer es repetir la operación anterior hasta que muera.



Portal VI

Al principio estás en un saliente bajo el cual hay lava caliente que debes evitar, hay también aves Fénix que intentan acabar contigo.

Lo primero que tienes que hacer es saltar a la derecha de saliente en saliente hasta que llegues a uno de ellos del que salen bolas de fuego.

Salta a él y después vete al que está encima y a la izquierda. Llegarás a otro grupo de plataformas que flotan sobre la lava. Sigue hacia la izquierda y alcanzarás otra serie de salientes de los que salen bolas de fuego.

Salta al segundo de ellos y otra vez a la derecha para llegar a más salientes. Por último, continúa todo recto y salta al primer saliente que dispara fuego.

Ahora sigue avanzando hasta que no puedas saltar más. Da un brinco a la izquierda y verás una línea de cuatro cuevas con una cueva más encima. La espada de fuego está en la tercera cueva empezando por la derecha.

Cogerla ahora significa que tienes que empezar otra vez el nivel. En la cueva de arriba está el monstruo: la Lava Creature tendrá una vida muy corta.

Lava Creature

Este bicho te escupe bolas de fuego que si tocan el suelo te rodearán con llamas. No estés demasiado tiempo en el suelo o de lo contrario perderás energía rápidamente.

Lo ideal será que le ataques dando vueltas sin dejarle respirar y sin darle la oportunidad de que te dispare sus mortíferas bolas. De esta forma acabarás con él muy fácilmente (y si tienes poción de invencibilidad será "pan comido").

Portal VII - Machine World

Este portal sólo aparece en el nivel "Mental". Al principio -si es que te atreves con este nivel- tendrás que bajar rodando hasta la grieta que hay a la derecha, dejarte caer en ella y saltar hacia la cuesta que hay a la derecha.

Avanza a la derecha y sube la cuesta hasta que llegues a otro huevo; salta hacia él girando hacia la izquierda. Irás a parar a un pared, camina sobre ella y encontrarás una calavera, quédate en el centro de la habitación, mira hacia la izquierda, pulsa el disparo y serás transportado a otra habitación.

Ahora mira hacia la derecha y pulsa de nuevo el disparo para que te lleve directo al Boss.

Flying Robot Bomber

Empiezas en una pequeña sala que desde luego no es el mejor sitio para luchar.

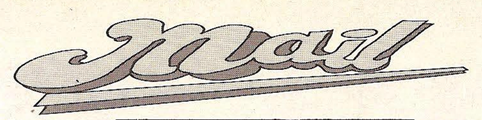
Vete por donde has venido y busca una zona más abierta donde puedas moverte con comodidad para poder atacar dando vueltas.

Espera a que llegue el momento y cuando aparezca esquiva sus bombas porque son muy peligrosas. Ahora sí puedes empezar a atacarle evitando siempre que te toquen sus bombas. La victoria es tuya.

SUMARIO

NOMBRE DEL JUEGO: Chakan
TIEMPO PARA COMPLETARLO: 2 días
RÉCORD MÁS ALTO: 3,225,900
NÚMERO DE NIVELES: 7
DIFICULTAD: Dura

Si crees que puedes batir los récords de SEGA XS en los juegos que aparecen en esta revista... ¿por qué no nos mandas el tuyo con una prueba de que lo has conseguido?



ANTBER
VENTA POR CORREO

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

91 673 93 20

LUNES A VIERNES DE 10 A 20 H./SABADOS DE 10,30 A 14 H.

C/ SANTANDER, 6. 28830-SAN FERNANDO DE HENARES (MADRID

CARTUCHOS MEGADRIVE

LISIA DRAGON	6685	MICRO MACHINES	7800
MERICAN GLADIATORS	7400	MS PAC-MAN	6900
NOTHER WORLD	8120	MUHAMMAD ALI BOXING	7190
TOMIC ROBO KID	7320	NHL PA HOCKEY'93	7500
ATMAN RETURNS	6900	PREDATOR 2	6790
ATMAN REVENGE JOCKER	6350	RAIDEN TRAD	7190
UBSY IN CLAWS	8210	RBI 3 BASEBALL	6800
ARMEN SANDIEGO	6415	REVENGE OF SHINOBI	6190
APITAN AMERICA	6685	RISKY WOODS	5800
APTAIN PLANET	6500	ROAD RAS II	5100
HESTER CHEETAM	8210	ROLO TO THE RESCUE	7160
HIKI CHIKI BOYS	5900	SHINING THE DARKNESS	8190
HUCK ROCK	8190	SONIC	4900
OOL SPOT	7600	SONIC 2	7480
RUE BALL	6340	SPLATTER HOUSE II	5390
YBORG JUSTICE	6685	STREET OF RAGE 2 + ADAPT.	6980
AVID ROBINSONS	7300	STRIDER	6980
ECAP ATTACK	6685	SUMMER CHALLENGE	7400
INOLAND	6985	SUNSET RIDERS	6685
ONALD DUCK	5180	SUP. MONACO GP2 + ADAPT.	7517
OUBLE DRAGON 3	7400	SUPER BATTLETANK	7190
CCO THE DULPHIN	6685	SUPER KICK OFF	7160
MPIRE OF STEEL	6980	SUPER WRESTELMANIA	6685
UROPEAN CLUB SOCCER	8190	SUPERMAN	7640
VANDER H.BOX.	6900	SWORD OF VERMILLION	7310
X-MUTANTS	6480	TALESPIN	7685
ATAL FURY	7640	TERMINATOR 2	7390
LASHBACK	9900	T.FORCE HARRIER	5490
-LOC	6685	THUNDERFORCE 4	6990
ADGET TWINS	8600	TINY TOONS	6685
ALAXY FORCE 2	6190	TOKI	7130
LOBAL GLADIATORS	7640	TONY LARUSSA BASEBALL	7190
HOULS'N GHOST	5180	UNIVERSAL SOLDIER	6190
OME ALONE	6340	WARPSPEED	6685
UMANS	6830	WH. IN TIME C.S.D.	6715
NDIANA JONES CRUSADE	6750	WONDERBOY IN MONSTERWORLD	7130
AMES BOND 007	7640	WORLD CHAMP SOCCER	6685
OHN MADDEN'93	7490	WORLD CUP SOCCER	6700
ORDAN VS. BIRD	5420	WORLD TROPHY SOCCER	7100
UNGLE STRIKE	9500	X-MEN + ADAPTADOR	7100
URASSIC PARK+ADAPT.	9990		
ING OF MONSTER	5990		
RUSTY'S SUPER FUN HOUS.	6700		
A SIRENITA	6890		
EMMINGS	6490		
HX ATTACK CHOPPER	7500		
OTUS TURBO CHALLENGER	6685		
ARBLE MADNESS	5940		

DESCUENTA 1.000 PTAS. por cartucho

CARTUCHOS SUPERNINTENDO

AXELAY	6190	KRUSTY S.FUN HOU.	6490
BATTLE CLASH	6320	PIT - FIGHTER	6190
COMBAT BASKET.	6190	PRINCE OF PERSIA	6490
GRADIUS 3	6190	SONIC BLASTMAN	6490
HOME ALONE 2	6430	STREET FIGHTER 2	8130
HUNT OF RED OCT.	7140	SUPER AD.ISLAND	6490
JOE & MAC	6320	SUPER R-TYPE	6190
ADVENTURE	5800	ROBOCOP 3	7900
ALIEN 3	8285	SPIDERMAN X MEN	6485
AMAZING TENNIS	8240	STREET COMBAT	8430
BATMAN RETURNS	8190	STREET FIGHTER 3	8900
BEST OF THE BEST	8290	STRIKE GUNNER	7600
BUBSY IN CLANS	8730	SUPER CASTELVANIA 4	7435
BULLS VS BLAZERS	7800	SUPER CONFLICT	7900
CAL RIPK. JR. BASEBALL	8230	SUPER NINJA BOY	7490
CHESTER CHEETAN	8790	SUPER SMAS T.V.	8520
CHUCK ROCK	7650	SUPER STAR WARS	7690
CONGO'S CAPER	8655	SUPER VALES 4	8190
CYBERNATOR	7690	SUPER WRESTLEMANIA	7900
DESERT STRIKE	8200	TAZMANIA	7840
DINO CITY	8490	THE ADDAMS FAMILY 2	8600
DOOMSDAY WARRIOR	8190	THE COMBATRIDE	8400
DRAGON BALL Z	7600	THE GREAT WALDO SEARCH	8390
DRAGON BALL Z2	13900	THE LOST VIKINGS	8100
DRAGON'S LAIR	7645	THE MAGICAL QUEST	8900
EARTH DEFENSE FORCE	8190	THE ROCKETER	6500
FATAL FURY	9980	THE TERMINATOR	8730
GEORGE FOREMAN'S KO BOX.	6400	TINY TOON ADVENTURES	8130
GOAL	7190	TOM & JERRY	6400
GODS	7190	TOYS	7930
GOLDEN FIGHTER	6490	WAYNES WORLD	8600
GOLDEN FIGHTER 2	6845	WING COMMANDER	8960
GUN FORCE	7900	WOLFCHILD	8190
JOHN MADDEN'93	7690	WORLD LEAGUE SOCCER	7290
KAWASAKI CARIBBEAN CHAL.	7190	X-ZONE	6900
MARIO IS MISSINGI	7100	STREET FIGHTER II TURBO	16490
NHLPA HOCKEY'93	7890	MORTAL KOMBAT	12390
OUTLANDER	7900	RANMA 1/2 (2ª Parte)	12390
PAPERBOY 2	7200	FINAL FIGHT II	14500
PUSH OVER	8460		

DESCUENTA 1.000 PTAS. por cartucho

CARTUCHOS MASTER SYSTEM

ACTION FIGHTER	2760	OLYMPIC GOLD	372
AFTER BURNER	2990	OPERATION WOLF	319
AIR RESCUE	3570	OUT RUN	285
ALIEN 3	3800	PREDATOR 2	319
ASSAULT CITY	2750	PRO WRESTLING	324
ASTERIX	4375	PRO WRESTLING	249
BANK PANIC	2590	PSYCHIC WORLD	347
BATTLE OUT RUN	2695	RAINBOW ISLAND	369
BONANZA BROS	3520	RENEGADE	379
CALIFORNI GAMES	3490	RESCUE MISSION	276
CASTLE OF ILUSION	4375	SCRAMBLE SPIRITS	259
CHAMPION OF EUROPE	3680	SEGA CHESS	248
CHUCK ROCK	3980	SHANGHAI	276
CYBER SHINOBI	2790	SHINOBI	279
DICK TRACY	3370	SHOOTING GALLERY	269
DONALD DUCK	4375	SIMPSONS	358
E-SWAT	2850	SPACE GUN	368
FLINTSTONES	3670	SPECIAL CRIMINAL INVEST.	368
FORGOTTEN WORLD	2790	SPIDERMAN	368
GAULET	3700	STRIDER	358
GOLDEN AXF.	3390	SUPER KICK OFF	390
IMPOSSIBLE MISSION	3740	SUPER MONACO G.P.	269
INDIANA JONES	3800	TENNIS ACE	279
KLAX	3570	TERMINATOR	319
LASER GHOST	3280	THE CYBER SHINOBI	285
MASTER OF DARKNESS	3710	THUNDER BLADE	284
NINJA	2690	WANTED	268
NINJA GAIDEN	3590	WIMBLEDON	328

SEGA MEGA CD2

MEGA CD2+1 JUEGO	48900	FAGUAR XJ220	899
TIME GOAL	8990	FINAL FIGHT CD	899
ROBO ALESTE	8990	WOLFCHILD	899
PRINCE OF PERSIA	8990		

CARTUCHOS GAME GEAR

CHAKAN	4413	PREDATOR 2	485
CLUTCH HITTER	3962	PRINCE OF PERSIA	441
EVANDER H. BOXI.	4858	SHINOBE 2	441
FANTASY ZONE	4593	SUP. MONACO GP	449
FOREMAN'S KO B.	4593	SUPER SMASH T.V.	441
INDIANA JONES	4413	TALESPIN	485
KRUSTY'S FUN HO.	4593	TAZMANIA	441
LAND OF ILUSION	4593	THE TERMINATOR	441

DESCONTAR 500 PTAS. POR CARTUCHO

Suscríbete a



¡¡¡Sega 100x100!!!

Ahórrate 1.000 ptas. suscribiéndote ahora mismo a *tu* revista.

Rellena este cupón y envíalo cuanto antes a Avantgarde Publicaciones, S.L.

Deseo suscribirme a la revista SEGA XS por un año (12 números) al precio de 3.000 ptas.

Nombre ....
Apellidos ....
Calle .... Nº ....
Teléfono .... C.P ....
Población ....
Provincia ....

Forma de pago:

- ☐ Talón bancario a nombre de Avantgarde Publicaciones, S.L.
- ☐ Giro postal a: Avantgarde Publicaciones, S.L.
  C/ Córcega, 267, pral., 2ª - 08008 Barcelona

Fecha .... Firma ....
Enviar a: Avantgarde Publicaciones, S.L.
C/ Córcega, 267, pral., 2ª - 08008 Barcelona

¿Aceptas el reto SEGA XS?

BASES PARA CONCURSAR

- SEGA XS concederá como premio un Mega-CD.
- La pregunta deberá responderse correctamente.
- Quienes deseen participar en el sorteo tendrán que llamar al teléfono **903 380 009** y responder correctamente a la pregunta y dejar su nombre, dirección y teléfono, así como responder a las preguntas que se le planteen.
- La recepción de llamadas comienza el 15 de octubre y termina el 14 de noviembre a las 12 de la noche.
- Los ganadores del concurso se obtendrán aleatoriamente de entre todas las llamadas cuya respuesta sea correcta.
- El coste de la llamada, cuya duración no será superior a tres minutos, corresponde a las tarifas oficiales que aplica Telefónica a este tipo de llamadas.
- El coste máximo de esta llamada será de 180 pesetas en horario diurno y de 126 pesetas en horario nocturno y fines de semana.
- Los precios son válidos para todo el territorio nacional.
- Cualquier amigo que nos llame para participar en el concurso que tenga menos de 14 años, deberá tener la autorización expresa de sus padres. Se confirmará telefónicamente el listado de ganadores.

24 HORAS LINEA ABIERTA

SEGA XS, la revista de las soluciones Sega, te propone un reto muy especial. Ni más ni menos que una "sopa de juegos" (algo así como una sopa de letras pero con juegos Sega).

¡Acepta el reto! Busca el nombre de seis juegos (uno de ellos es muy corto) y tendrás la mitad de la solución. Una vez que hayas marcado los cinco cartuchos aparecerá una conocida frase relacionada con Sega. ¡BRAVO! ya tienes resuelto el problema. En cuanto sepas qué frase es, llama a la línea especial SEGA XS y cuéntanosla, participarás en el sorteo de un MEGA-CD

LAALADDIN
SONICLEYH
DELX-MENO
MIG29MASO
FUERTEF1K

¡ANIMATE! PRUEBA SUERTE Y GANA CON... "EL RETO SEGA XS"

☎ 903 380 009

El precio de la llamada es de 64 ptas. (IVA no incluido) por minuto en horario diurno y de 44 ptas. en horario nocturno y festivos.



TRUCOS

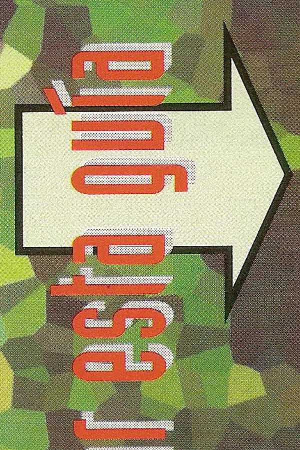
LOS MEJORES TRUCOS DE LA A A LA Z

¿Tienes una consola Sega? Pues no te pierdas los trucos de Sega XS, además puedes ganar un cartucho gratis si nos envías un buen truco y lo publicamos.

Los trucos A-Z están hechos especialmente para ti. Con ellos intentamos ofrecerte una lista totalmente actualizada de todos los trucos y tretas para los juegos de Sega. Seguro que sea cual sea tu consola y sea cual sea tu juego encuentras aquí el truco que buscas (si realmente no está aquí dínoslo e intentaremos tenértelo para el mes siguiente).

No sólo nos preocupamos para que tengas todos los trucos disponibles hoy en día, sino que además te damos la oportunidad de ganar un estupendo cartucho para tu consola. Lo único que tienes que hacer es mandarnos un truco totalmente original y si lo publicamos en próximos números, el cartucho será tuyo.

Cómo utilizar esta guía



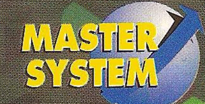
Los Sega XS trucos A-Z utilizan un código de color que distingue a cada consola. Para la **MEGA DRIVE** el color es rojo, para la **MEGA CD** es negro, para la **MASTER SYSTEM** es azul y para la **GAME GEAR** es verde. Todos los trucos están listados en orden alfabético, así que no tendrás ningún problema para encontrarlos y los trucos nuevos están destacados sobre los demás.



MEGA DRIVE



MEGA CD



MASTER SYSTEM



GAME GEAR



• AFTER BUNER 2

Pulsa A, B y C y después Start al principio del juego para elegir nivel.

• AIR DRIVER

Vete al punto donde no hay enemigos, pulsa Start y pulsa A, B, C, B, A, A, B, C, B, A y B. Al empezar el juego, sigue pulsando Start hasta que empieze el nivel y serás invencible

• ALESTE

Si quieres el menú de opciones pulsa el Reset diez veces en la presentación del juego y luego pulsar Izquierda-Abajo.

• ALIEN STORM

Consigue un montón de puntos de fuerza con la opción de dos jugadores, deja que te maten para que aparezca un Continúa, pulsa A, B y C simultáneamente con el segundo mando, y conseguirás 777 puntos de fuerza.

• ARNOLD PALMER'S GOLF

Pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, B, A y Start y entrarás en un nivel especial.

• BURNING FORCE

Si presionas Start en la pantalla de presentación, y cuando aparezca Start/Option pulsar estos botones en este orden: B, A, B, A, A, C, A, A, Start; tendrás diez vidas más.

• CENTURION: DEFENDER OF ROME

Con este código llegarás al nivel del cónsul, tendrás más de quinientos talentos de oro, quince provincias y cuatro armadas consulares de seis mil hombres cada una: JVMA D4BR TH5Q R4NK V55T AH6J

• CURSE

Cuando sale la pantalla de presentación pulsa A, B, C y Start y llegarás a una pantalla de opciones. Cuando veas el título pulsa abajo y Start a la vez. Si también pulsas derecha y Start aparecerá un pequeño menú.

• DESERT STRIKE

Con este código te añadirás dos vidas: TQQQLOM

• DEVIL CRASH

Si quieres entrar en la pantalla de selección, en la presentación pulsa A, B, C y Start a la vez. Para más tarde, pueden servirte estas claves de paso: DEVILCRASH (siete canicas) y TECHNOSOFT (diez canicas y un millón de puntos). En cualquier momento del juego vete a los códigos de grabación de partida de 1 jugador y escribe DEVILCRASH, empezarás donde lo dejaste pero con siete canicas.

• DJ BOY

Al pelear pulsa sin parar los botones A y B a la vez, darás puñetazos a derecha e izquierda de la pantalla casi al mismo tiempo y ahorrarás mucha energía.



• FANTASIA

Puedes tener nueve corazones desde el principio del juego si buscas la primera escoba portadora de agua y la llevas hasta las escaleras. Después mátala; aparecerán dos estrellas y dos bolas. Cuentas con un medio muy eficaz para conseguir un montón de vida. Pasa el castillo del maestro y te encontrarás en el mundo acuático. En ese momento debes subirte a las piedras móviles, en la parte de arriba de la pantalla y alcanzar una nota musical. Después, un poco más allá, hay una pequeña isla con un cofre abierto: Ve hacia arriba y luego regresa al sitio donde cogiste la nota y verás que todavía está allí. Repite la operación todas las veces que quieras.

• FORGOTTEN WORLD

Para conseguir algún Continúa extra en el modo de dos jugadores, cuando uno de ellos muera, pulsa varias veces Start rápidamente.

• GHOSTBUSTERS

Sal de la casa por el sitio por donde hayas entrado y vuelve al interior. Los cofres volverán a estar repletos de dinero. Si disparas al fantasma verde que pasa sobre ti de vez en cuando, unas veces soltará una cápsula azul (más energía) y otras una cápsula rosa (energía para tus armas).

• GHOULS 'N' GHOSTS

Para volverte invencible, presiona Arriba, A, Abajo, A, Izquierda, A y Derecha. Si no has cometido ningún error oirás una nota musical. Después aprieta el botón B y, sin soltarlo, aprieta Start. Suelta el botón B y presiona el C y, sin soltarlo vuelve a apretar Start. Los enemigos pasarán sobre ti sin hacerte perder vida.

• GOLDEN AXE

Selecciona el nivel presionando hacia abajo a la izquierda durante la pantalla de selección de tu personaje. Así, los personajes girarán continuamente. Manteniendo presionado el mando de dirección, aprieta B y Start al mismo tiempo. Aparecerá un "1" en lo alto de la pantalla, para cambiarlo utiliza los controles Arriba y Abajo.

• MERCS

Da igual si juegas en el modo Arcade o en el original, no hay ningún truco especial para vencer a los boss de final de nivel. Lo único que debes hacer es dejarte dar de vez en cuando con el fin de obtener la mejor posición de disparo. Todos caen con las ráfagas de disparos y con las bombas, excepto el boss final del modo original que sólo caerá con un misil.

• MIDNIGHT RESISTANCE

Pulsa el botón C cuando empiece el juego, luego, durante la primera pantalla, presiona START para detener el juego y presiona el botón A. Así pasas al siguiente nivel, repite esta operación para llegar hasta el nivel que más te guste.

Para acabar con los enemigos lo mejor es utilizar el triple disparo, pero sobre todo intenta aprovechar todos los power-up que aparezcan.

• MOONWALKER

Para entrar en cualquiera de los cinco primeros niveles pon un mando en el jugador 2 y enciende la consola. Cuando veas el logo de Sega en la pantalla, presiona ARRIBA e IZQUIERDA y el botón A simultáneamente y luego pulsa START. Después pon el mando en el jugador 1 y selecciona uno o dos jugadores. Al empezar a jugar, verás en pantalla un rótulo que dice Level 1 (nivel 1); ahora pulsando izquierda y derecha puedes seleccionar el nivel que quieras.

• THE NEW ZEALAND STORY

Cuando estés en el escenario 4 del nivel 1 vuela a lo más alto de la pantalla hacia la puerta que está entre las espinas. Espera a que aparezcan algunos Maorís montados en unos globos rosas y deja que caigan a los espinas justo debajo de ti. En tu siguiente vida estarás en uno de esos globos rosas en este mismo lugar. Mientras centelleas pon tu globo cerca de las espinas y salta hacia el siguiente nivel. Mata un Maorí, utiliza su globo rosa y dirígete a los dominios de la ballena.

• PHANTASY STAR 2

Si quieres salir a salvo de los ataques según vas avanzando pulsa repetidas veces el botón C y luego el B, de esta manera podrás pasar sin tener que pelearte. Para verlo todo en cámara lenta presiona START para que el juego se detenga y luego el botón B si quieres ir a la mitad de la velocidad normal, o el botón C para ir muy lentamente. Si pulsas los dos botones a la vez podrás ir al siguiente nivel.

• PHELIOS

Puedes conseguir seis Continúas si pulsas C, A, B, A, C, A, B, A, en la primera pantalla.

• POPULOUS

Existen 494 niveles y cada nivel tiene su propio código de acceso. Un buen truco para obtenerlos es: presiona el botón B mientras aparecen los números y las letras, teclea siempre un número cinco veces mayor al número del nivel al que quieres acceder (por ejemplo, si quieres ir al nivel 40 teclea el número 200).

• QUACKSHOT

Cuando llegues al barco vikingo y hayas pasado la puerta con la Llave Vikinga, vete hacia abajo a la derecha y esquiva a los fantasmas, luego vete a la izquierda y entra en el pasadizo secreto porque es la única forma de encontrar al boss Vikingo. Una vez frente a él golpéale justo en la frente.

• RAINBOW ISLANDS

Para empezar el juego con muchos ítems pulsa: ARRIBA, B, ABAJO, IZQUIERDA, C, A, A, para conseguir los zapatos de alta velocidad; ARRIBA, B, ABAJO, IZQUIERDA, C, A, A, B, para los zapatos de alta velocidad y la botella roja; y por último, ARRIBA, B, ABAJO, C, A, A, B, C, para los zapatos de alta velocidad, la botella roja y las botellas amarillas.

• THE REVENGE OF SHINOBI

En la pantalla de opciones selecciona 00 shurikens. No toques ningún botón y después de unos segundos oirás una especie de zumbido y los dos ceros se convertirán en un símbolo de infinito.
En el nivel 4 conseguirás dos vidas a cambio de perder una, si lo repites mucho serás casi indestructible: dispara a la base de la primera cinta transportadora (haz un doble salto y dispara). Cuando la hayas destruido aparecerá en la pantalla un símbolo Musashi. Súbete en la cinta y deja que te lleve. Aunque mueras habrás conseguido dos vidas más.

SHADOW DANCER

Para vencer al último monstruo mata a los Ninjas rápidamente y espera a que vuelen sus cabezas. Cuando esto haya pasado, camina a izquierda y derecha para evitar las bolas de fuego (que caen desde el techo).
Una vez libre de las bolas de fuego, salta y golpea las brillantes manchas azules y rojas en el cuello de tu adversario, antes de que recupere sus cabeza. Recuerda que no le puedes golpear cuando tiene la cabeza sobre los hombros.

• SONIC THE HEDGEDOG

Para seleccionar el nivel, mientras estén los títulos presiona en el mando ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA y DERECHA. Cuando oigas un sonido extraño presiona el botón A y START.
En las pantallas de bonus consigue 50 anillos y obtendrás un Continúe. No olvides que durante el juego cada vez que recolectes 100 anillos conseguirás una vida.

• SPACE INVADERS'90

En la pantalla de los títulos pulsa A, C y START simultáneamente. Cuando la pantalla se vuelva negra presiona B, A y luego C. De esta manera conseguirás elegir el nivel en el que quieres jugar.



• STRIDER

Para derrotar al Gran Maestro Meio, salta y vete a la izquierda. Encontrarás una gran espada en una especie de contenedor. Vuelve y agáchate. Intenta darle muchos golpes de espada seguidos. Es bastante resistente y también tiene mucha puntería, tendrás que ser más rápido que él.

• SUPER HANG-ON

Hay una pantalla de opciones secreta en la que puedes regular la dificultad del juego. Para llegar a ella tienes que pulsar el botón A y START a la vez en la pantalla de títulos. Cuando esta pantalla de opciones oculta aparezca utiliza las cuatro direcciones de tu mando para elegir lo que quieras.

• SUPER THUNDER BLADE

Para ser invencible en este juego debes elegir la máxima dificultad (Hard Mode) y colocar tu Super Thunder Blade en la esquina superior derecha o en la izquierda. Estarás fuera del alcance de tus enemigos pero sigue disparando.

• SUPER MONACO GP

Si utilizas cualquiera de estos códigos te convertirás en un corredor del equipo Madonna (uno de los mejores), tendrás varios premios en el campeonato del mundo y además un motón de puntos

07C8 HG8B PE01 0000
0PIG 00V1 R35D 2467
CA89 EW92 0000 0003
0000 0000 F200 90B7

• SUPER LEAGUE

Con el primer código serás el ganador en cuatro juegos y los otros tres te serán muy útiles y desde luego interesantes:

JORQWVVRROOQSHPQGUDEAM
zb6jpqrnmGnYWQXaHuFFAB
RGhiopqmljhZZSUXVtEEAE
VU91rstpomXcZTiebrHWyW

• THUNDER FORCE III

Para tener tu armamento a tope haz una pausa en el juego y mientras todo está parado pulsa ARRIBA diez veces, el botón B dos veces, ABAJO dos veces, el botón B seis veces y el botón A una sola vez. Así cuando quites la pausa todas tus armas estarán al máximo nivel.

• TOEJAM AND EARL

Vete a la última isla de la izquierda en el nivel 1. Una vez allí déjate caer por el agujero que hay en el medio de esta isla. Pero, atención, deberás tener las Icarus Wings (Alas de Icaro), el Innertube (cámara) o los Rocket Scate (patines de piedra). Una vez en el nivel 0 puedes beberte una limonada (empuja sobre la repisa) o saltar en una especie de baño caliente (una vez que lo veas salta dentro), ambas cosas te darán vida.

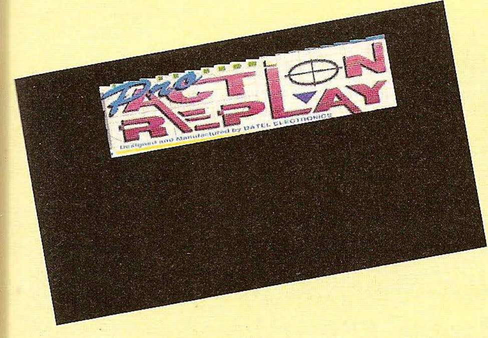
• WORLD CUP ITALIA'90

En la primera parte del partido el portero del equipo de la consola saldrá del área rápidamente; la mejor manera de marcar goles es usando los pases largos y los remates de cabeza. En la segunda mitad el portero contrario se mueve más lentamente, así que la mejor manera de marcar son los corners.

• ZOOM

En la pantalla de presentación pulsa los botones en este orden: ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA. Así llegarás a una pantalla oculta que tiene opciones especiales. El primero es "Return" con esto consigues volver a la pantalla de títulos, luego pone "Debug off" (on) esto no vale para nada, el tercer rótulo es "Play Demo" que hará que veas una pequeña demostración de cómo se juega, "Save Demo" no hace nada y por último "Music Mode" te deja escuchar todas las músicas y sonidos del juego.





CÓDIGOS

Aquí tienes la lista de códigos más grande para Action Replay que nunca se haya publicado. Lista que iremos actualizando en cada número. Mes a mes intentaremos que estés al día en esto de los códigos y que tengas tanto los códigos para los juegos más nuevos como para los cartuchos de toda la vida, además de cualquier novedad que surja con nuevos dispositivos de hardware. No te preocupes si no encuentras el código para el cartucho que acabas de comprar, seguro que en el siguiente número habremos puesto al día la lista y aparecerá.



• ALIEN 3

FFØ845ØØ99: Munición infinita.
FFØ847ØØ99: Llama infinita.
FFØ849ØØ99: Granadas infinitas.
FFØ8EBØØXX: XX es el número de vidas con el que quieres empezar el juego.
FFØ9ØBØØØ9: Parámetro para vidas infinitas.
FFØ867ØØ5Ø: Congela el tiempo.
FFØ811ØØØX: X es la cantidad de prisioneros que debes rescatar.
FFØ813ØØØ2: Selecciona el nivel, pero antes debes empezar el juego y perder una vida.
FFØ867ØØ59: Tiempo infinito.
FFØ867ØØ59: Misiles infinitos.

• ALIEN STORM

ØØ7C52ØØØØ: El ataque especial no te hace perder energía.
ØØC7CE4E75: El ataque normal no te hace perder energía.
ØØ3A2E6ØØ2: Creditos infinitos.
ØØA7546ØØ2: Los aliens no te hacen daño.

• BATMAN

FFFE32ØØØ7: Vidas infinitas.
FFFE34ØØØ9: Batarangs infinitos.
FFFE38ØØØ1: Bataragns guiados infinitos.
FF431CØØØ6: Vidas infinitas.

• BATMAN RETURNS

FFFE32ØØØ3: Vidas infinitas.
FFFE34ØØØA: Batarangs infinitos.

• CYBERBALL

ØØ95D49999: Comienzas con 990.900 dólares.
ØØ95EA9999: El jugador 1 empieza con 990.900 dólares.
ØØ95FØ9999: El jugador 2 empieza con 990.900 dólares.

• DICK TRACY

Ø4D824ØØXX: XX cambia los valores. Prueba 04D8240063 para 99 vidas.
Ø5BAA26Ø24: Casi invulnerable al ataque enemigo.
Ø686464E71: Tiempo infinito.

• DJ BOY

FFA189ØØØA: Energía infinita.
FFA198Ø3E7: Dinero infinito.

• ECCO THE DOLPHIN

FFB636ØØØ3: Aire infinito.
FFB635ØØ38: Energía infinita.
FFB7FFØØØØ: Invencible contra las paredes que te aplastan en el último nivel.
FFB7C2ØØØØ: Elimina corrientes marinas.

• FANTASIA

ØØ5D541Ø3C: Te da energía en lugar de quitarla.
ØØ5D584E71: Se usa junto con el código anterior.
ØØ62284E71: Magia mayor infinita.
ØØ625Ø4E71: Magia menor infinita.
FFØ7D9ØØØ4: Fuerza infinita.
FFØ7DBØØØ3: Sueños (vidas) infinitas.
FFØ837ØØØ3: Pinturas mágicas infinitas.

• FLICKY

Ø12ØØ8ØØXX: Empiezas con XX vidas.
Ø144366ØØ4: Vidas infinitas.
Ø12ØØEØXØX: Empiezas en la fase X.

• GHOST-BUSTERS

FFFE2CØØ1Ø: Vida infinita.
FFFE32ØØ1A: Energía infinita.
FFFEØDØØXX: El dinero es X100.000 (de 0 a 99)
FFFEØEØØXX: El dinero es X100 (de 0 a 99)
FFFEØFØØXX: El dinero X1 (de 0 a 99)

•GOLDEN AXE II

FFØ882ØØØ5: Con Action Replay activado siempre tienes cinco bombas.
FFØ88ØØØXX: Con Action Replay activado siempre tienes XX vidas.
FFØ882ØØØ5: Cambia el último número según las bombas que quieras.
FFØ88ØØØØ2: Vidas infinitas.

•INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

FF7F5BØØØ8: Vidas infinitas.
FF7F59ØØ2Ø: Energía infinita.

•JAME POND II: ROBOCOD

ØØ19ØA4E71: Vidas infinitas.
ØØ3D1C6ØØ2: Con el código siguiente te da invenciblidad.
ØØ3CC26ØØ2: Usalo con el código anterior.
ØØ29166ØØ2: Mantiene las aletas de un nivel a otro.

•KID CHAMALEON

FFFC45ØØXX: X es el número de nivel al que quieres ir desde cualquier otro.
FFFC43ØØ63: Tendrás un montón de diamantes todo el tiempo.

•LAST BATTLE

ØØ93D86ØØ2: Energía infinita (aunque el contador llegue a cero).
ØØ121C6ØØ2: Tiempo infinito.

•MARBLE MADNESS

FFAC77ØØ39: Vidas infinitas.
FFBØCFØØ39: Tiempo infinito.

•MARIO LEMIEUX HOCKEY

Ø162BØ6ØØ4: Congela el tiempo.
Ø162D46ØØ4: Para el tiempo del primer penalti del segundo jugador.
Ø162C24E75: Para el tiempo de todos los penaltis.

•MERCS

ØØ8ØB8C351: Bombas infinitas.
ØØBØ944E71: Energía infinita.

•OUTRUN

ØØ35A84A1Ø: Tiempo infinito.

•PACMANIA

ØØ88926ØØ2: Infinitos Pacman.
ØØ2992ØØØX: Empiezas con X vidas menos 1. Por ejemplo, para 5 vidas, pon 6 en la X.
ØØØØ4418E7: Los fantasmas están azules mucho más tiempo.

•QUACK SHOT

ØØ5ØACØØØX: X puede cambiarse para alterar el número de vidas con el que empiezas.
ØØ48726ØØ4: Vidas infinitas.
ØØ5EDE6ØØC: Invulnerable al ataque enemigo.
ØØ6ØAC6ØØ2: Donald no cae después de perder su "humor".
ØØ7D98ØØØ1: Donald sólo pierde su "humor" después de un pimiento picante.
ØØ5ØC631C2: Empieza el juego con 15 unidades de palomitas.
ØØ51926ØØ2: Las palomitas no disminuyen.

•REVENGE OF SHINOBI

ØØC1B24E71: Te dará infinitos shurikens para lanzar.

•SPEEDBALL II

FFØØ9FØØXX: Congela el tiempo en el valor XX. Por ejemplo, FF009F0002 mantiene el juego tanto tiempo como quieras.
FFØØFA7FFF: Dinero ilimitado para el jugador 1.
FFØDEEØØØ2: Multiplica los puntos por 2 para el jugador 1.
FFØDEEØØØ1: El multiplicador de puntos es 1 para el jugador 1.
FFØDEEØØØØ: Desactiva el multiplicador de puntos.
FFD5AAØØØ8: Modo Electro.

•STEEL EMPIRE

FFCB4BØØ13: Te da un nivel de arma 20.
FFCB57ØØØ3: Bombas infinitas.
FFCB51ØØØ3: Vidas infinitas.
FFEØ7BØØØX: Empieza en cualquier nivel (de 1 a 6).

•STREETS OF RAGE 2

FFEF69ØØØØ: Casi nunca hieren al jugador 1.
FFFØ69ØØØØ: Casi nunca hieren al jugador 2.
FFEF81ØØ68: Energía infinita para el jugador 1.
FFFØ81ØØ68: Energía infinita para el jugador 2.
FFEF83ØØØ5: Vidas infinitas para el jugador 1.
FFFØ83ØØØ5: Vidas infinitas para el jugador 2.
FFFC3CØØ99: Tiempo infinito.
FFFC43ØØØX: Selecciona nivel (de 1a 8).

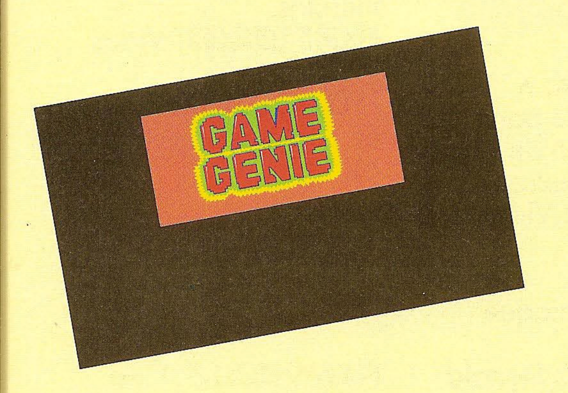
•TAZ-MANIA

FFD45BØØØ3: Vidas infinitas.
FFDØ37ØØØ2: Pimientos picantes infinitos.
FFD4CBØØØ2: Te proteje contra el enemigo cuando está activado.
FFD45BØØØ3: Vidas infinitas.
FFDØ21ØØXX: Nivel/sección de 0 a 13.
FFD4BCØØØC: Energía infinita.

XENON 2

FFØ835ØØ27: Energía infinita
FFØ839ØØØX: Le da al jugador X vidas cada vez que se activa el Action Replay





No importa qué consola Sega tengas, seguro que hay un Game Genie espcialmente diseñado para ella y unos cuantos códigos de los mejores juegos en la única revista que todos los meses va a publicar los códigos más nuevos para Game Genie. Por cierto, si te sabes algún código que le ponga el pelo verde a Sonic o que haga a Bart Simpson andar por las parede no dudes en escribirnos y mandárnoslo cuanto antes.

• DRAGON'S FURY

AECT-BA3W Comienzas con una bola
AJCT-BA3W Comienzas con dos bolas
ATCT-BA3W Comienzas con cuatro bolas
AYCT-BA3W Comienzas con cinco bolas
A6CT-BA3W Comienzas con siete bolas
BJCT-BA3W Comienzas con diez bolas
B6CT-BA3W Comienzas con quince bolas
DECT-BA3W Comienzas con veinticinco bolas
GJCT-BA3W Comienzas con cincuenta bolas
KNCT-BA3W Comienzas con setenta y cinco bolas
NTCT-BA3W Comienzas con cien bolas
REOA-A6WR Bolas infinitas

• GREENDOG

ATNT-AA4E Vidas infinitas
AYPA-AADE Comienza con seis vidas
A2PA-AADE Comienza con siete vidas
BEPA-AADE Comienza con 10 vidas
ABYA-CAAN Los clavos no hacen daño
AYNA-BE5Y Nivel Ancient Aztec Crypt
A6NA-BE5Y Nivel Mustique
BJNA-BE5Y Nivel Curaáao
BNNA-BE5Y Nivel Underwater Crypt Curaáao
BYNA-BE5Y Nivel Skateboard 1
B2NA-BE5Y Nivel Jamaica
B6NA-BE5Y Nivel Skateboard 2
CENA--BE5Y Nivel Saba
CJNA--BE5Y Nivel Crypts después de Saba
CTNA-BE5Y Nivel St. Vincent
CYNA-BE5Y Final del nivel Skateboard
AACA-CAC4 Los refrescos no dan energía
AJCA-CAC4 Los refrescos dan menos energía
DTCA-CAC4 Los refrescos dan mucha energía
GACA-CAC4 Los refrescos dan toda la energía
AD8A-AACL Los peces no hacen daño
AX8A-AACL Los peces hacen mucho daño
CD8A-AACL Los peces son devastadores
AC6A-AABG Los pájaros no hacen daño
BC6A-AABG Los pájaros hacen mucho daño
CC6A-AABG Los pájaros son devastadores

• SONIC 2

SAST_DJ1A o SATA-DJTJ Cada anillo vale por 2 para el jugador 1
SAST-DN1A o SATA-DNTJ Cada anillo vale por 3 para el jugador 1
SAST-DT1A o SATA-DTTJ Cada anillo vale por 4 para el jugador 1
SAST-DY1A o SATA-DYTJ Cada anillo vale por 5 para el jugador 1
SAST-D21A o SATA-D2TJ Cada anillo vale por 6 para el jugador 1
SATA-DJVW o SATA DJW8 Cada anillo vale por 2 para el jugador 2
SATA-**DNVW o SATA-DNW8**Cada anillo vale por 3 para el jugador 2
SATA-DTVW o **SATA-DTW8** Cada anillo vale por 4 para el jugador 2
SATA-DYVW o **SATA-DYW8** Cada anillo vale por 5 para el jugador 2
SATA-D2VW o SATA D2W8 Cada anillo vale por 6 para el jugador 2
AY8A-AAD2 o AY8A-AADN Comienzas con 5 vidas para el jugador 1
AY8A-AAD8 o AY8A-AADW Comienzas con 5 vidas para el jugador 2
NN8A-AAD2 o NN8A-AADN Comienzas con 99 vidas para el jugador 1
NN8A-AAD8 o NN8A-AADW Comienzas con 99 vidas para el jugador 2
ATENCION: Prueba los dos códigos para ver cuál funciona mejor con tu cartucho.

• ROAD RASH II

RH6A-86YJ Código maestro, tienes que ponerlo siempre
ZAST-AC58 El jugador A comienza el juego con 250.000 dólares.
AAST-AAD8 El jugador A comienza el juego sin dinero.
ZATA-AC5W El jugador B comienza el juego con 250.000 dólares.
AATA-AADW El jugador B comienza el juego sin dinero.
AEST-AAEG El jugador A comienza el juego con una moto Panda 500 en lugar de una Shuriken 400.
AETA-AAD4 El jugador B comienza el juego con una moto Panda 500 en lugar de una Shuriken 400.
AJST-AAEG El jugador A comienza el juego con una moto Shuriken TT 250.
ANST-AAEG El jugador A comienza el juego con una moto Panda 900.
ATST-AAEG El jugador

A comienza el juego con una moto Banzai 711.
AYST-AAEG El jugador A comienza el juego con una moto Banzai 600N.
A2ST-AAEG El jugador A comienza el juego con una moto Banzai 750N.
A6ST-AAEG El jugador A comienza el juego con una moto Shuriken 1000N.
BAST-AAEG El jugador A comienza el juego con una moto Banzai 711N.
BEST-AAEG El jugador A comienza el juego con una moto Diablo 1000N.
BJST-AAEG El jugador A comienza el juego con una moto Panda 600.
BNST-AAEG El jugador A comienza el juego con una moto Banzai 600.
BTST-AAEG El jugador A comienza el juego con una moto Banzai 750.
BYST-AAEG El jugador A comienza el juego con una moto Shuriken 1000.
B2ST-AAEG El jugador A comienza el juego con una moto Diablo 1000.

Esto son los códigos para el jugador **A**, pero para tener los códigos para el jugador **B** basta con sustituir los caracteres **ST** y **EG** del jugador **A** por **TA** y **D4.**

AEST-AAER El jugador A se pre-califica en la pista Alaska.
AEST-AAEO El jugador A se pre-califica en la pista Hawaii.
AEST-AAE8 El jugador A se pre-califica en la pista Tenneesse.
AEST-AAFG El jugador A se pre-califica en la pista Arizona.
AEST-AAFR El jugador A se pre-califica en la pista Vermont.
AETA-AAEC El jugador B se pre-califica en la pista Alaska.
AETA-AAEL El jugador B se pre-califica en la pista Hawaii.
AETA-AAEW El jugador B se pre-califica en la pista Tenneesse.
AETA-AAE4 El jugador B se pre-califica en la pista Arizona.
AETA-AAFC El jugador B se pre-califica en la pista Vermont.

•TEAM USA BASKETBALL

Código introduce... Se Efecto
1 R19T-860T
CODIGO MAESTRO-DEBE SER INTRODUCIDO
2 AYCA-AAHY
El jugador 1 empieza con 5 puntos
3 BJCA-AAHY
El jugador 1 empieza con 10 puntos
4 B6CA-AAHY
El jugador 1 empieza con 15 puntos
5 CTCA-AAHY
El jugador 1 empieza con 20 puntos
6 DECA-AAHY
El jugador 1 empieza con 25 puntos
7 AYCA-AAH6
El jugador 2 empieza coin 5 puntos
8 BJCA-AAH6
El jugador 2 empieza con 10 puntos
9 B6CA-AAH6
El jugador 2 empieza con 15 puntos
10 CTCA-AAH6
El jugador 2 empieza con 20 puntos
11 DECA-AAH6
El jugador 2 empieza con 25 puntos
12 ATHA-AA2L
Se para el crono de lanzamiento
13 AKTT-AAFG
Los tiros libres valen 2
14 AVTT-AAFG
Los tiros libres valen 4
15 AZTT-AAFG
Los tiros libres valen 5
16 BKTT-AAFG
Los tiros libres valen 10
17 AKTT-AAF0
Las canastas valen 3
18 AZTT-AAF0
Las canastas valen 5
19 AZVA-AAAW
Las canastas de 3 puntos valen 5
20 BKVA-AAAW
Las canastas de 3 puntos valen 10
21 AA8T-CABE
El jugador 1 empieza con 0 tiempos muertos
22 AE8T-CABE
El jugador 1 empieza con 1 tiempo muerto
23 AN8T-CABE
El jugador 1 empieza con 3 tiempos muertos
24 AT8T-CABE
El jugador 1 ermpieza con 4 tiempos muertos
25 AA8T-CABN
El jugador 2 empieza con 0 tiempos muertos
26 AE8T-CABN
El jugador 2 empieza con 1 tiempo muerto
27 AN8T-CABN
El jugador 2 empieza con 3 tiempos muertos
28 AT8T-CABN
El jugador 2 empieza con 4 tiempos muertos

•THE TERMINATOR

RO3A-861A Sólo algunas cosas pueden matarte.
AW9T-8A78 Infinitas bombas de tiempo a la vez.
AG2A-8AGO Da 1 bomba de tiempo cada vez con un máximo de 9.
AL2A-8AGO Da 2 bombas de tiempo cada vez con un máximo de 9.
AO2A-8AGO Da 5 bombas de tiempo cada vez con un máximo de 9.
BL2A-8AGO Da 9 bombas de tiempo cada vez con un máximo de 9.
BC2A-8AH2 Las cápsulas de energía son la mitad de potentes.
EC2A-8AH2 Las cápsulas de energía son dos veces más potentes.

•T2 ARCADE GAME

AE6A-BE3W Empiezas a jugar con 1 crédito y no con 4
EY6A-BE3W Empiezas a jugar con 25 créditos
LA6A-BE3W Empiezas a jugar con 50 créditos
RY6A-BE3W Empiezas a jugar con 75 créditos
RZ8A-A6V6 Empiezas a jugar con créditos infinitos
XE6A-BE3W Pasas al nivel siguiente y consigues créditos infinitos. Es posible que pasen cosas raras y que no funcione con el último nivel.
SF4A-BEXL Apareces en el escondite humano
SF4A-BJX1 Apareces en el viaje hacia skynet
SF4A-BNXL Apareces en el skynet
SF4A-BTXL Apareces en los sistemas cyberdyne
SF4A-B2XL Apareces en la autopista
SF4A-B6XL Apareces en la fábrica de acero
AADT-AAEL Potencia de armamento infinita.
RGJA-A6OC Energía infinita
RZ8A-A6XO Infinitos cohetes y disparos.
XGGA-BA3O Montones de cohetes.

XS SOS

DOCTOR M.

Ja, Ja... bienvenidos a mi laboratorio de juegos. Soy el Doctor M, un tipo genial que vive en Sega XS. Mis enormes conocimientos me permiten solucionar cualquier problema, liquidar a cualquier boss de fin de nivel y descubrir cualquier clave. Nadie es capaz de jugar 24 horas seguidas como lo hago yo, así que nadie mejor que yo podría echarte una mano para salir de esos "atascos" en tu juego preferido. No importa cuan pequeño o insignificante sea tu problema, no importa lo difícil que sea el juego, Doctor M tiene la solución y promete responderte en el SOS de Sega XS. Si tienes algún problema en cualquier juego Sega mándanos tu carta a Sega XS SOS. Venga, anímate y ponme a prueba con las preguntas más duras que puedas encontrar. Ningún juego es demasiado duro para mí.

CLASSIFIED

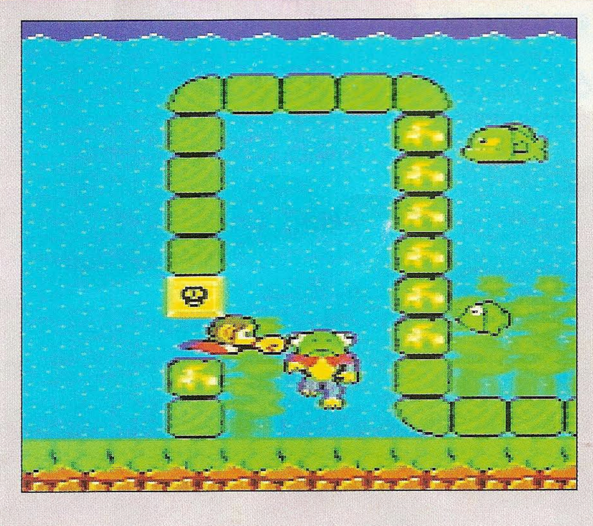


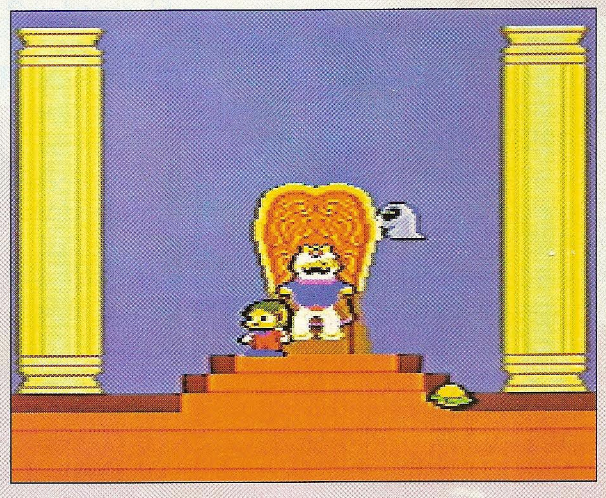
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD (MS)

¿COMO SE PUEDE PASAR EL ULTIMO NIVEL?

Sebastián Mardomingo, Albacete

Al principio del nivel métete al agua y vete al lado izquierdo para matar a los dos primeros peces.
Mata al Merman y baja por el hueco para entrar en una pequeña habitación.
Sube hacia la puerta y ábrela con la piedra de sol y luna. Crúzala y te hayarás frente a unos bloques rosas.
Pisa sobre ellos en este orden: sol, olas, luna, estrella, sol, luna, olas, pez, estrella y pez.
Coge carrerilla para dar un buen salto sobre los "pinchos" y aparecerá una corona, cógela, siéntate y disfruta de la escena final.

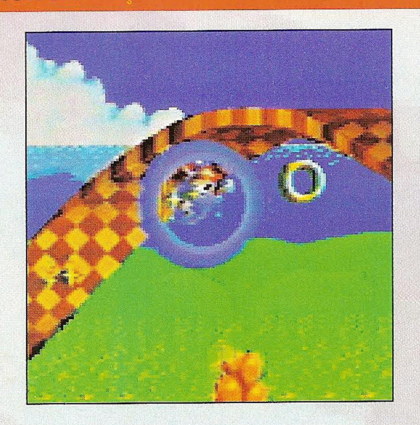


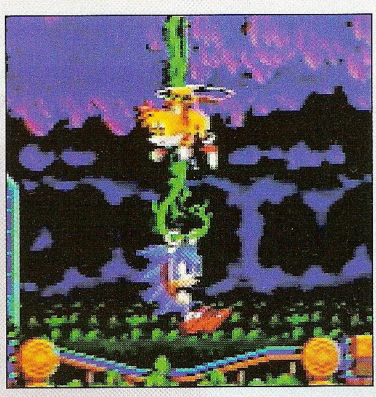


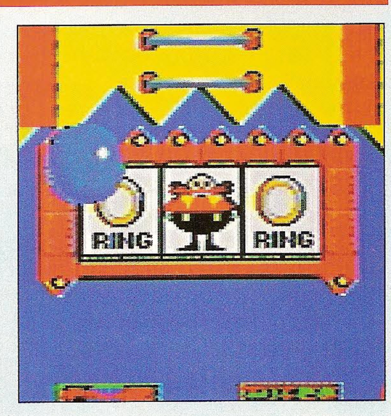
SONIC 2 (MD)

¿COMO SE ENTRA EN LOS TUNELES DEL ACT 1 DE LA HILL TOP ZONE?
Cristina Sebastián, Castellón

Supongo que te refieres a los túneles que están bloqueados con rocas. Lo que tienes que hacer es saltar sobre ellas y así conseguirás que la roca se rompa en pedazos y caerás por el tunel.
Utiliza la carrera por los rizos para tener suficiente velocidad y tocar el suelo.
Si quieres algún que otro truquillo para este complicado nivel, échale un vistazo a las páginas de Busters y seguro que encontrás ayudas muy interesantes.



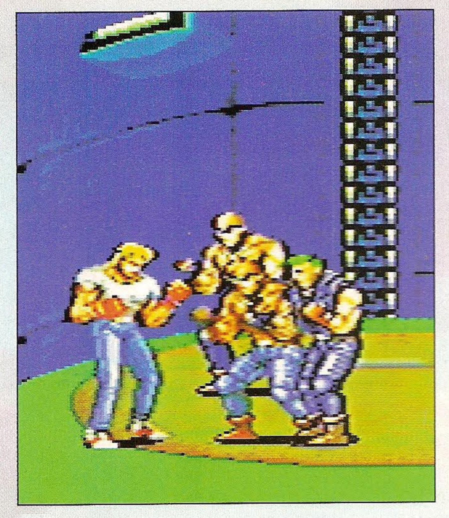


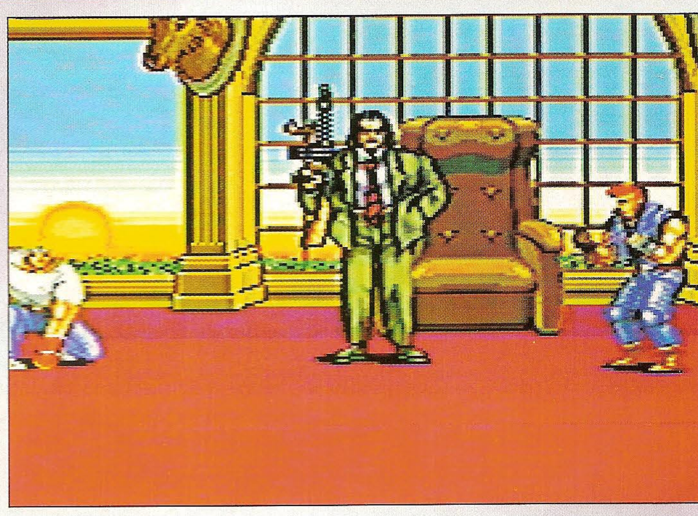


STREETS OF RAGE II (MD)

NO QUIERO PARECER VANIDOSO, PERO PIENDO QUE STREETS OF RAGES II ES UN JUEGO MUY FACIL Y APUESTO A QUE PODRIA GANAROS A TODOS EN CUALQUIER JUEGO
Luis Miguel, Madrid

¡Muy bien, Luis! Si tu dices que eres capaz de todo eso lo mejor será que te dejes caer un día por mi laboratorio y lo comprobemos ¿te atreves? De cualquier modo, acerca de tu pregunta tengo que decirte que has tenido suerte, hay una forma de acceder a un nivel especial. Cuando la pantalla de títulos aparezca pulsa Start en el segundo mando, llegas a una pantalla que te permite cambiar el número de jugadores, las opciones y el duelo. Utiliza el segundo mando para marcar las opciones y pulsa los botones A y B silmutáneamente, mientras están pulsados presiona Start y... ¡Tachan!... una pantalla de opciones secreta. Ahora puedes elegir el número de vidas, el nivel de inicio y también el nivel de dificultad (desde el fácil hasta el superduro).

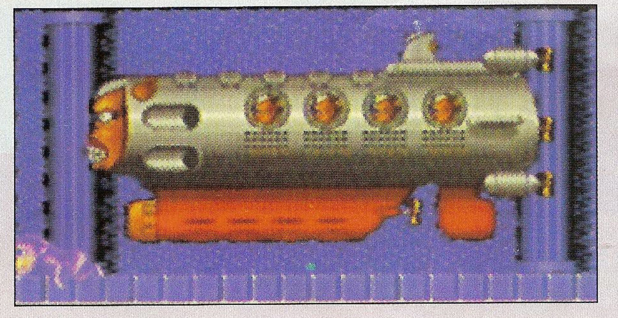




TOKI (MD)

ESTE JUEGO ME VA A VOLVER LOCO, NO PUEDO PASAR DEL MAMUT GIGANTE
Elena Carter, Barcelona

Cuando aparezca ese bicho prehistórico vete hacia la izquierda y dispárale a los pies.
Como ya te sabes su forma de atacar no tendrás ningún problema para esquivar sus movimientos dando un buen salto en el momento oportuno.
Repite este sistema hasta que consigas agotarle y toda su energía desaparezca





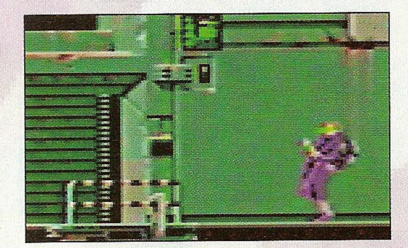
FLASHBACK (MD)

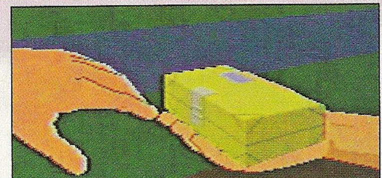
¡SOCORRO! NO PUEDO COGER EL PAQUETE DEL NIVEL DOS Y ESO QUE YA LO HE INTENTADO TODO

Pablo David, Madrid

Bueno, en este nivel tienes que realizar cinco misiones distintas.
Una de ellas es recoger un paquete en la compañía Tital Travel de Asia y llevarlo a una sucursal de la misma empresa en Africa.
Para poder hacer las cinco misiones (incluida la del paquete), debes tener un permiso de trabajo que se consigue en un centro administrativo de Africa.
Allí tendrás que ir de un mostrador a otro hasta que puedas hablar con el encargado, dale a él tu tarjeta de identificación (ID card) y el te dará el permiso de trabajo que debes insertar en la máquina que hay en el centro de empleo de Europa.
Espera a que te confirmen el trabajo a realizar y ya podrás recoger el paquete sin problemas.





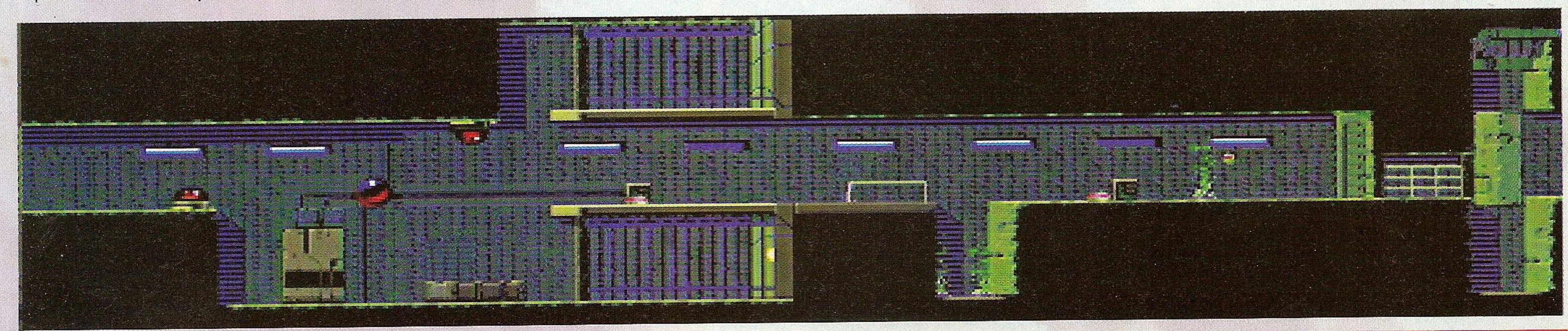


Como puedes ver la única razón por la que no podías recoger el paquete era porque no estabas autorizado para ello y esa autorización sólo la conseguirás si tienes tu permiso de trabajo y lo insertas en la máquina del centro de empleo de Europa.

NO PUEDO PASAR EL HAZ DE PLASMA DEL NIVEL 4-1

Miguel Sitché, Lérida

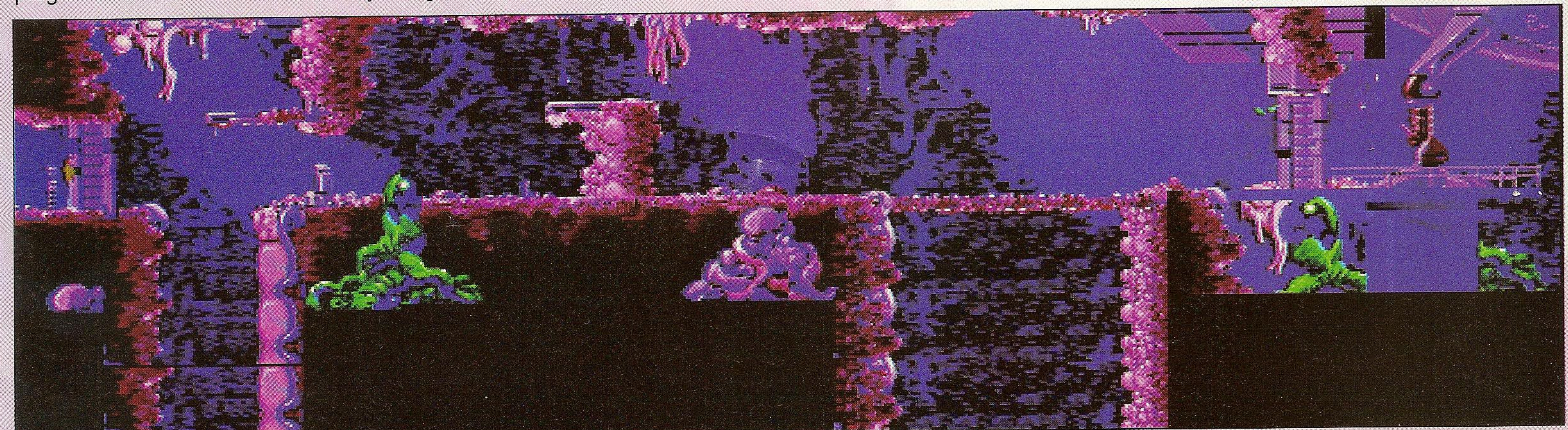
A los "especialistas" de Sega XS también les costó un motón pasar esta parte del juego. Menos mal que yo estaba por allí y les eché una mano. La mejor forma de pasar es correr como un loco en cuanto veas aparecer el haz de plasma detrás tuyo. Entonces deberás moverte con mucha agilidad para no comerte las bombas que andan por allí. Cuando llegues a la segunda pantalla salta inmediatamente si quieres tener alguna posibilidad de pasar un agujero que hay allí. En la siguiente pantalla pulsa abajo-derecha para deslizarte y de esa forma pasar por debajo de la bola de energía que está esperando para aniquilarte. Dispárala rápidamente o de lo contrario te lanzará tan lejos que el haz de plasma de atrapará. Cuando le hayas alcanzado tres veces con tus disparos explotará y las puertas del aire se abrirán. Ahora necesitarás ajustar los tiempos al máximo o de lo contrario morirás al instante. La llave para terminar el nivel está tan lejos de la bola de energía que bastará con un disparo certero para conseguirla.



¿COMO PUEDO TERMINAR EL JUEGO?

Elena Milú, Ponferrrada

La solución es mucho más simple de lo que parece. Según tu carte estás justo al final del juego, pero no has tenido en cuenta que los programadores son unos chicos muy "simpáticos". Una vez que hayas colocado la carga atómica y que todo el lugar haya saltado por los aires, regresa por el corredor principal y sigue todo recto pasando por la puerta que antes estaba cerrada. Ahora estás en una sala en donde está una nave, pero no tienes forma alguna de salir. Bueno, lo único que tienes que hacer es ponerte a la derecha y allí pulsar Arriba. Ya has conseguido meterte dentro del ascensor secreto que te llevará directamente a la nave y acabar el juego (bueno, ahora aparecen las secuencias del final).

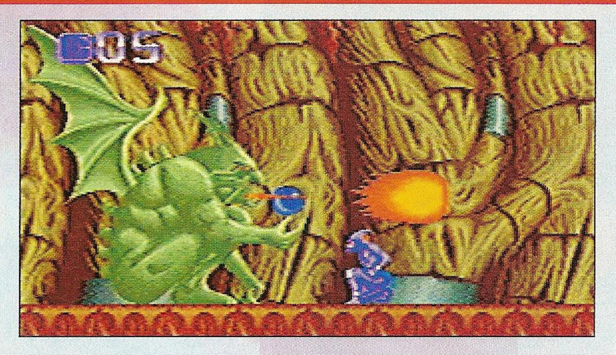


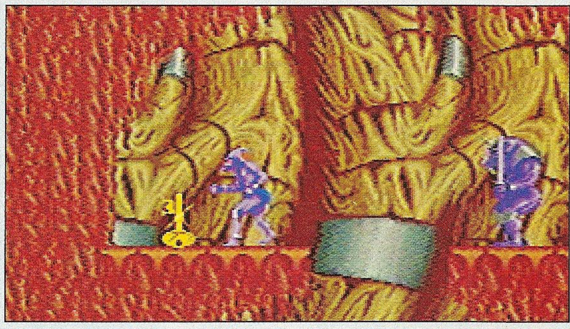
SHADOW OF THE BEAST (MD)

¿COMO ABRO LA PUERTA DEL POZO Y PARA QUE SIRVE LA ANTORCHA?

Adán Sánchez, Bilbao

La puerta que hay al otro lado de Hydrass se abre usando la llave dorada que te encuentras en la plataforma que hay debajo del guardián de Ord en el nivel 1. Esa puerta te lleva directamente al pozo que es la única salida para este nivel. La antorcha es necesaria para ver por donde cuando andes por dentro del castillo. Sin ella estarás inmerso en tinieblas y no podrás orientarte.





REVENGE OF SHINOBI (MD)

¿ES CIERTO QUE SE PUEDE EMPEZAR EN CUALQUIER NIVEL?

Teodoro Lumanar, Salamanca

No sabemos si hay algún tipo de menú que permita seleccionar el nivel en este cartucho (si alguien sabe salgo sobre el tema que nos lo diga, por favor). Sin embargo, podemos darte un puñado de códigos para el Action Replay por si quieres hacer que el juego sea un poco más fácil.



ØØ91660Ø63: Cambia el número de vidas a 99 en la pantalla de opciones.
ØØ9EF86ØØ2: Vidas infinitas.
FFFE145ØØ1: Magia infinita.
FFE13FØØ63: Energía infinita.
FFE13FØØ63: Infinito armamento.



JAMES POND II: ROBOCOD (MD)

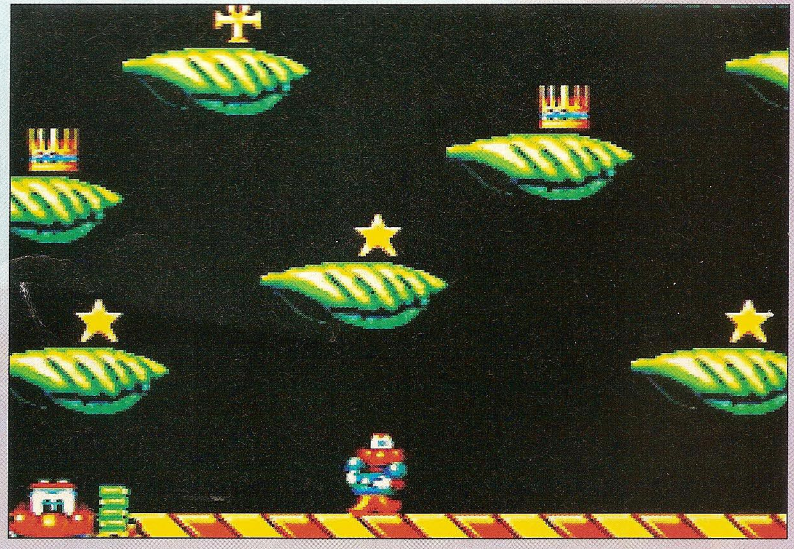
¿COMO PUEDO LLEGAR A LA PUERTA SECRETA QUE HAY EN LA PARTE DE ARRIBA DEL CASTILLO?

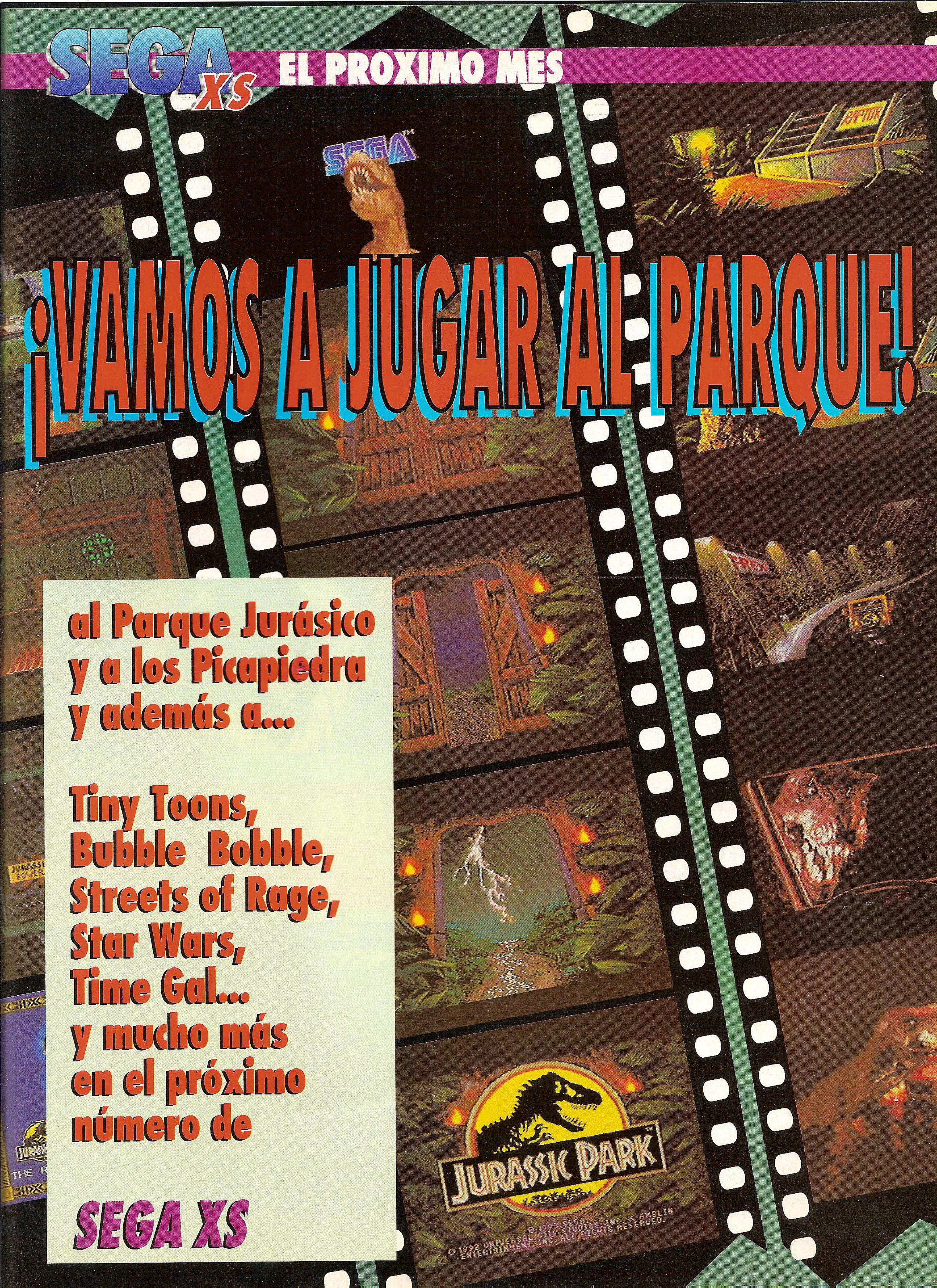
Carlos Ortiz, San Sebastián

La mejor forma de hacerlo es consiguiendo la invencibilidad recogiendo los objetos en el primer piso de forma tal que construyas la palabra CHEAT (Cake, Hammer, Earth, Apple, Tap). Ahora vete al nivel del baño y las burbujas y termínalo. Vete después a las dos estatuas de oro en el extremo derecho del castillo. Si te fijas hay una sala secreta debajo de las estatuas. Si saltas sobre ellas de la forma adecuada conseguirás que se muevan hacia arriba y podrás dirigirlas hasta que te lleven arriba a la derecha y allí está la puerta secreta. Salta hasta ella, entra y recoge todo los bonos secretos para cargarte a tope de puntos extra.








SEGA XS
EL PROXIMO MES
SEGA
¡VAMOS A JUGAR AL PARQUE!
RAPTOR
al Parque Jurásico
y a los Picapiedra
y además a...
Tiny Toons,
Bubble Bobble,
Streets of Rage,
Star Wars,
Time Gal...
y mucho más
en el próximo
número de
SEGA XS
JURASSIC PARK
©1993 SEGA
© 1992 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. & AMBLIN ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.



INVITACION

INAUGURACION DE THE NEW CANADIAN STORE

Posiblemente ya hayas oído hablar del NEW **canadian** STORE, hace ya algunos meses que la noticia fluctúa por los ambientes del mundo de los videojuegos y del entretenimiento en general...

Mucha gente no se lo acaba de creer, y es que THE NEW **canadian** STORE, tiene mucho de increíble... ¿Te imaginas más de 1.000 m2 dedicados a productos para el entretenimiento? Pues, sí, eso es THE NEW **canadian** STORE, un nuevo concepto dentro de los populares **canadian** CENTERS...



Y, si aún no te lo puedes creer, a través de esta re-vista te queremos invitar formalmente como socio a la próxima inauguración de THE NEW canadian STORE. Llama al tel: (93)424.65.23, para confirmarnos tu asistencia y te diremos el día y la hora de la inauguración. No faltes a esta gran cita en:

Rambla Cataluña, 2-4

y conoce la nueva dimensión en entrenimiento.

¡Te estaremos esperando!